KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno IX
NUMERO 96 - GIUGNO 2000

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Mario Rivelli, Marco Tamagnini, Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi

Lettering
Alcadia Snc

Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini

Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: qui la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio, ma questo fa sì che i due vengano legati da un vincolo indissolubile. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi di disturbo come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, oltre a decine di creature divine e demoniache. Attualmente, un misterioso ragazzino venuto dal nulla sta sconvolgendo Belldandy, apparendo in continuazione davanti a lei e dichiarando di averla già conosciuta molto tempo prima. Intanto, il tempo sembra essere impazzito, e mentre Urd e Skuld cercano di porre rimedio, la quarta dea, **Peitho**, affianca Keiichi nel tentare di impedire al piccolo despota di fermare il tempo. Ma il suo gesto è ben motivato: consumato dall'eccesso di poteri, il suo organismo deperisce velocemente, e questo fatto causerebbe la morte di Belldandy, oltre che la sua. I due sono infatti legati dalla regola del 'duplex', che impedisce a demoni e dei di eliminarsi a vicenda. Pur entrando in possesso del meccanismo temporale, Keiichi esita ad attivarlo temendo per Belldandy, ma è proprio la diretta interessata a fare il passo decisivo...

EXAXXION - Dopo dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, i due popoli convivono sulla Terra, anche se i fardiani non svelano ai terrestri i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli Esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia aliena mette in ginocchio le forze dell'ONU e previene insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke convince il nipote a pilotare il gigantesco robot **Exaxxion**, e così gli alieni scoprono di potere ben poco contro quella che in realtà è una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità. Progettando di rientrarne in possesso, **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e la madre del ragazzo vengono catturate e interrogate, ma Hoichi corre a recuperarle a bordo del robot. Akane è però ignara del fatto di portare nella cabina di pilotaggio una microspia aliena che si inserisce nel sistema di controllo dell'Exaxxion come un virus. Mentre Isaka cerca di contrastare l'invasione fondendo una parte di sé con la spaventatissima Akane, Hoichi e sua madre vengono costretti ad andarsene, e una volta raggiunto il nonno, il ragazzo non esita a presentare le sue rimostranze...

NARUTARU - Durante le vacanze estive, la frenetica **Shiina** rischia di annegare, ma viene salvata da un buffo essere a forma di stella: la ragazzina decide di portarlo con sé in città, battezzandolo **Hoshimaru**. Sulla via del ritorno, Shiina incontra in aereo due giovani ed enigmatici compagni di viaggio, che dimostrano di sapere qualcosa riguardo a Hoshimaru e spariscono inspiegabilmente dalla circolazione durante l'attacco di una misteriosa creatura volante. L'aereo rischia di precipitare, e Shiina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti solo grazie ai poteri di Hoshimaru, al suo spirito d'iniziativa e all'aiuto di una misteriosa ragazza a bordo di un assurdo velivolo. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina terrorizzata dal mondo che la circonda e che possiede una creatura simile a Hoshimaru, a cui è collegata mentalmente. Le due decidono di andare a indagare sui misteriosi incidenti che coinvolgono la compagnia aerea del padre, ma vengono aggredite da **Komori**, un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro (ma più grande e violento) che propone ad Akira di affiancarlo nel folle progetto di modificare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru riesce a sbarazzarsi dell'inquietante giovane, ma la mente di Akira inizia a vacillare. Alcuni giorni dopo, non avendo più notizie di Komori, tre suoi coetanei impegnati nella missione di dare vita a una nuova società dominata dall'uguaglianza, decidono di indagare sulla scomparsa del collega...

KAMIKAZE - **Misao Mikogami**, una ragazzina orfana appena adottata da nuovi genitori, è in grado di vedere nella pioggia immagini terrificanti riguardanti il proprio futuro. Un brutto giorno l'incubo prende forma davanti ai suoi occhi: la sua compagna di scuola **Sakurai** (che però gli altri chiamano **Aiguma**), due strani uomini e il bellissimo **Kaenguma** fanno irruzione a casa sua con cattive intenzioni. Questo perché lei è la **Dama dell'Acqua**, discendente dei Cinque Grandi di Kunitsu della stirpe dei **Matsurowanu Kegainotami**, i Ribelli Non Illuminati. Ma a qualcuno sta a cuore la situazione della terrorizzata giovane, perché fa la sua comparsa il glaciale **Kamuro Ishigami**, della sua stessa stirpe, a proteggerla dagli aggressori con poteri apparentemente imbattibili. In seguito, Misao racconta la sua storia alla giornalista **Keiko Mase**, la quale le consiglia di non temere e di tornare a frequentare la scuola: ma è proprio lì che la ragazzina incontra di nuovo Sakurai/Aiguma, la quale le conferma la sua amicizia (ma solo tra le mura scolastiche!) proprio mentre i suoi compagni danno il via a un'incursione tanto devastante quanto crudele...

...E NON E' FINITA QUI! - Il mese prossimo è di nuovo ora di 'plus', e così potrete avere fra le vostre mani la bellezza di 256 pagine di sano fumetto più rivista da leggere nell'assolata estate. E per donarvi refrigerio abbiamo pensato di farvi cosa gradita nel pubblicare per intero l'ultima saga di **Genzo** pubblicata in Giappone appena lo scorso autunno: in attesa di nuove storie del burattinaio silenzioso, avrete TUTTI E TRE gli episodi che formano un unico grande capitolo, per un totale di 92 pagine da spolpare d'un fiato e senza interruzioni!

...SI', MA DOV'E' SHIROW?! - Come già anticipato, per volere stesso dell'autore abbiamo dovuto spostare la pubblicazione del preview a colori di **Ghost in the Shell 2 - Manmachine Interface** al prossimo autunno, a ottobre, se tutto va bene. Questo per permettere all'edizione del volume giapponese di essere la prima assoluta al mondo. Cosa volete farci? A volte i nostri programmi sono in anticipo anche sul Giappone! Questa è già la terza volta che succede: abbiamo già pubblicato **Gon a colori** (di Masashi Tanaka) e **La Maschera della Sirena** (di Rumiko Takahashi) mentre in patria non è ancora accaduto! Continuate a seguirci, perché ne vedremo (ancora) delle belle!

---

sommario

RUBRICHE

FUMETTI

In copertina:

Qui a fianco:

GESTI DI ORDINARIA (IN)TOLLERANZA

La voce ha preso a circolare come una meteora impazzita. I Kappa boys (a differenza di quanto credevano alcuni) guardano agli shonen ai e le Edizioni Star Comics pubblicheranno – presumibilmente da febbraio – un mensile a loro dedicato, regalando a questo genere una visibilità finora negata grazie a una distribuzione da edicola e a un prezzo di copertina popolare. Abbiamo avuto modo di sottolineare in questa e in altre sedi come le geometrie dell'attrazione seguano oggi regole nuove e imprevedibili, come l'innamoramento possa essere libero di manifestarsi senza condizionamenti, come l'omosessualità non sia ormai più sinonimo di trasgressione. Con **Hen** abbiamo aperto una prima porta raccontando una delle possibili quotidianità. Quella di Hiroya Oku è una dolcissima commedia che potremmo definire di formazione, che indaga sulla scoperta della sessualità, che affronta senza tensione alcuna il lesbismo in un fumetto, proprio come il tenero *Fucking Amal* l'ha celebrato nel cinema. Su **Starlight** rideremo poi di gusto grazie a **Family Compo**, una brillante commedia *en travesti* tutta giocata sullo scambio dei ruoli, e con gli shonen ai **Kappa Extra** si concentrerà presto sull'universo maschile. Al di là del prevedibile entusiasmo di una certa schiera di fan, ciò che più ci ha spinto a puntare anche sulle storie gay è l'assoluta tolleranza dei nostri fedeli lettori, nessuno dei quali (almeno per ora) si è dimostrato turbato dalla cosa. Potrebbe sembrare una banalità rallegrarsi per gesti di ordinaria tolleranza, ma è di questi giorni la notizia che ai primi di luglio saranno organizzati sit-in e sfilate contro il World Gay Pride 2000, definito da alcuni facinorosi come "la sagra della perversione". La questura di Roma, cioè il Governo, avrebbe dato loro il permesso di manifestare nelle stesse date, negli stessi luoghi e con lo stesso percorso del World Pride. Momento clou della kermesse gay dovrebbe essere la parata conclusiva in piazza Santissimi Apostoli, stesso luogo in cui si 'esibirebbero' gli avversari. Ma se la prima non è ancora stata autorizzata, la seconda sì. Ed è chiaro che non si possono svolgere entrambe. Be', secondo noi bisogna sempre stare attenti a non confondere la politica con i diritti fondamentali dell'essere umano. Quindi, a costo di dire una frase fatta, ognuno è libero di fare quello che vuole, purché in questo non limiti la libertà altrui. Siamo in un paese democratico - nonostante tutto - e vige la libertà di pensiero, di stampa e di... sesso. Non vediamo come la politica possa c'entrare con le preferenze sessuali di qualcuno. Non ha alcun senso. Temiamo molto le prevaricazioni, il bigottismo intollerante, la violenza e la discriminazione (bipolare) in generale, questo sì. Quindi, fate i bravi e dimostrate ancora una volta che i lettori di manga non sono così chiusi di vedute come certi rotocalchi televisivi vorrebbero. E se le tematiche omosessuali vi infastidiscono proprio, vi basterà evitare di seguire le testate che raccontano storie di persone che si amano 'nonostante' siano dello stesso sesso. Comunque sia, prima di giudicare, date loro almeno un'occhiata. In fondo, per leggere un fumetto ambientato nel mondo della Formula Uno, non è necessario essere un pilota...

Kappa boys

«I am what I am» **Gloria Gaynor**

Kei Tome
HYAKKEI
134+64 pag., 3.300 ¥, Kodansha

Ormai i maestri giapponesi dell'illustrazione pubblicano i loro lavori solo in box, ma bisogna dire che ne vale la pena. Questo **Hyakkei**, realizzato dallo stesso Kei Tome di **Kurogane**, contiene due volumi molto piacevoli sia da sfogliare semplicemente, sia da leggere. Il primo, che dà anche il titolo al box, è **Hyakkei**, e raccoglie un po' tutti i lavori dell'autore, dalle pregiatissime illustrazioni (sia a colori, sia in bianco e nero), alle storie brevi pubblicate come 'guest star' di celebri riviste a fumetti nipponiche. Il secondo e più corposo volume contiene invece **Fuguru Makan Raihoki**, una storia a fumetti completamente a colori precedentemente serializzata nell'arco di un paio d'anni su "Morning Magnum", edizione speciale della celeberrima rivista di Kodansha. Si tratta di un racconto a tratti onirico avente come protagonista un'enigmatica ragazzina di nome Ian che arriva in città con un'aria dispersa e una strana storia alle spalle. Kei Tome è abilissimo a rendere tangibile l'atmosfera di trasformazione di un Giappone che sta per essere occidentalizzato, anche se il periodo storico serve solo da sfondo alla misteriosa vicenda in atto. Leggendo **Fuguru Makan Raihoki** si ha quasi la sensazione di percepire l'odore delle case costruite in legno, dell'inchiostro calligrafico lasciato ad asciugare nei retrobottega, della grafite e del carboncino usato dai ritrattisti all'angolo della strada, della carta raccolta in fascicoli, delle bambole nel negozio di giocattoli di fronte e degli oggetti chiusi in un cassetto e dimenticati. L'uso di colori spenti e del segno 'sporco' fanno di questo giovane autore uno dei più quotati per ottenere la qualifica di 'star' nel firmamento giapponese. Un battesimo che ben presto avrà luogo anche in Italia. **AB**

Tsukasa Kotobuki
AKIHABARA DENNOGUMI PATAPI!
224 pagine, 714 ¥, Kodansha

Ogni ragazzina giapponese vuole un Patapi, una specie di buffo animaletto elettronico che ha bisogno di tutte le cure e le attenzioni che si dovrebbero a un animaletto vero, in poche parole una sorta di Tamagotchi evoluto. Anche la piccola Hibari Hanakoganei ne vorrebbe uno, e se il papà e la mamma sono restii a comprarglielo, ci penserà il principe dei suoi sogni a regalargliene uno facendolo scendere dal cielo. Dopo questo avvenimento, Hibari si trova coinvolta assieme a quattro sue amiche in una situazione più grande di lei. Infatti, fanno la loro apparizione delle strane ragazze pettorute con abiti sgargianti che le assalgono per rubare loro i Patapi, i quali sembrano avere qualcosa a che fare con un misterioso progetto che prevede l'estinzione dell'umanità. Hibari viene aiutata dal suo principe (che le appare in sogno) che scende dal cielo ogni volta che si trova in pericolo. Naturalmente la storia riserva colpi di scena e sviluppi filosofici che vanno al dilà del semplice manga per ragazze quale è, sviluppi filosofici che diventano più chiari solo con la visione della serie televisiva omonima. Nonostante la storia risulti un po' confusa e meno delineata rispetto a quella della serie TV, il manga prende in esame soprattutto i sentimenti della protagonista, lasciando i combattimenti e le scene d'azione alla versione animata. Il fumetto è disegnato da Tsukasa Kotobuki, più conosciuto come character design (ha lavorato al film di *Fatal Fury* e a *Saber Marionette*) che come fumettista, comunque, nonostante le anatomie non troppo naturali, il disegno risulta gradevole. Un manga molto carino che però risulta ancora più gradevole con la visione della serie televisiva. **AP**

Mia Ikumi
SUPER DOLL LICCA-CHAN
200 pagine, 390 ¥, Kodansha

Tsutomu Takahashi
TETSUWAN GIRL
144 pag., 570 ¥, Kodansha

Un cambio radicale di immagine, grafica e argomenti per l'autore di **Jiraishin**: la sua nuova serie, iniziata in Giappone da qualche mese, è già decollata ed esce in volume. E' il 1945: il Giappone ha appena perso la guerra, e sta cercando di rimettersi in piedi come nazione, mentre alcuni grandi cambiamenti nel tessuto sociale stanno per modificare la struttura del paese del Sol Levante.
Come purtroppo accade sempre nelle guerre, alcuni esponenti delle truppe appartenenti alla nazione vittoriosa si sentono autorizzati ad approfittarsi della situazione; in questo caso, nonostante gli USA minaccino dure punizioni a ogni soldato americano che si macchi di sciacallaggio, molti elementi si sentono comunque

Se qui in Italia la bambola per eccellenza è Barbie, in Giappone tutte le bambine giocano con Licca, che come la nostrana 'biondona' possiede ogni genere di gadget e accessorio. Recentemente, Licca ha subito un restyling e per il rilancio pubblicitario è stata prodotta una serie animata e un fumetto tratto da essa. Per rendere la storia più moderna, sono stati introdotti la magia e i combattimenti, e come risultato ecco **Super doll Licca-Chan**. Licca Kayama è una bionda ragazzina che frequenta la scuola elementare. Un giorno, l'anziana nonna le affida un bracciale dicendole che se si trovasse in pericolo questo oggetto le sarebbe utile. I guai comunque non tardano ad arrivare, infatti un gigantesco ragno la cattura nella sua tela imprigionandola: a Licca non rimane che urlare dalla disperazione, e in quel momento fa la sua comparsa Doll Licca che, trasformatasi in Doll Knight Licca, la salva dal disgustoso aracnide. Dietro all'attacco c'è il perfido demone Dottor Scarecrow che vuole avere il predominio sul paese delle bambole, ma per riuscirci deve distruggere I Doll Knights, che oltre a Licca sono Doll Isamu (che è l'unico ragazzo del gruppo) e Doll Izumi, che sono gli unici guerrieri che proteggono la famiglia reale del paese delle bambole. Nonostante un primo momento di smarrimento, Licca decide di rispettare il compito affidatole dalla nonna, ovvero combattere contro le forze del male e difendere il suo regno. Sì, perché la ragazzina non è altri che la principessa del paese delle bambole. Il fumetto è veramente carino ed è disegnato dalla brava Mia Ikumi con il classico stile degli Shojo manga, condito però da efficaci e dinamiche scene d'azione che non tutte le autrici di fumetti per ragazze riescono realizzare nel migliore dei modi. Carino, piacerà a chi è alla ricerca di una nuova Sailor Moon, ma con una storia sicuramente meno coinvolgente. **AP**

autorizzati ad abusare delle donne. **Tetsuwan Girl** è proprio la storia di una di queste donne, che decide però di non lasciar correre certi atteggiamenti, e si oppone con grande forza ai soprusi. E' la storia di Tome Kano, una ragazza – come cita il titolo – 'di ferro', che scoprirà di essere tale non solo nell'animo, ma anche nel braccio. Tome viene infatti notata dal direttore della squadra di baseball Candys, che scopre in lei doti di grande lanciatrice. Tsutomu Takahashi, con il suo nuovo segno graffiato, riesce a ricostruire tutte le tensioni di un periodo storico traballante e dominato dalle incertezze, in cui ognuno è chiamato in causa per cercare di rendere la situazione nuovamente vivibile. Molti i punti di contatto del plot con il film hollywoodiano **Ragazze vincenti**, ma assolutamente originale nell'esposizione. Da leggere al più presto. **AB**

POKET MONSTERS THE MOVIE

208 pagine, 762 ¥, Shogakukan

Un successo senza fine sembra avere investito il fenomeno **Pokémon**, e ogni genere di gadget e accessorio viene prodotto con il marchio dei mostriciattoli tascabili. In Giappone, pese d'origine dell'invasione, il fenomeno ha proporzioni gigantesche, e ogni anno escono nuovi libri e fumetti. Questo che vi presentiamo è l'anime comics del secondo film animato (qui da noi per ora è uscito solo il primo), che come il primo presenta un episodio breve dal titolo **Pikachu Tankentai** (Il gruppo esplorativo di Pikachu) e un episodio più lungo intitolato **Maboroshi no Pokémon, Lugia Bakutan** (Il fantomatico Pokémon, l'esplosiva nascita di Lugia). Nel primo episodio, vediamo il nostro Pikachu e gli altri Pokémon di Satoshi (Ash) e Kasumi (Misty) impegnati in una spedizione di salvataggio del piccolo Togepi che si è perso all'interno di un immenso albero. Il secondo episodio vede invece i nostri eroi alle prese con la leggenda dell'isola Arshia, che narra dell'esistenza del dio dei mari che si risveglierà in seguito alla rabbia scatenata dagli dei del fuoco, del ghiaccio e del fulmine. Il malvagio Jiralden è alla ricerca dei leggendari uccelli Pokémon per arricchire la sua collezione di meraviglie, ma catturandoli scatena le loro ire così da fare rivivere la leggenda che porta alla nascita di Lugia, il potente Pokémon dio dei mari. Toccherà a Satoshi, Pikachu e agli altri riportare la situazione alla normalità, per evitare che la catastrofe colpisca la Terra. Ogni pokéfan dovrebbe possedere questo libro, molto colorato e ben fatto, che per i collezionisti diventa un compendio per la presenza delle schede dei nuovi mostriciattoli tascabili che appaiono nel film per la prima volta. **AP**

Nonostante le presunte 'partenze intelligenti', agosto rimane per antonomasia (con il suo 'ferr' a metà) il mese delle vacanze. E così, anche le testate manga Star Comics si prendono una breve pausa... No, no, non preoccupatevi! Ci siamo espressi male! Intendevamo dire che in agosto non ci sarà nessun ricambio di personaggi sui nostri albi, poiché le serie filano tutte dritte e lisce come l'olio. Ma naturalmente è impossibile pensare alla calma piatta, e così – in un modo o nell'altro – qualcosa da annunciare c'è sempre, e si tratta soprattutto di graditi ritorni. Tanto per cominciare, su **Storie di Kappa** torna il silenzioso **Kurogane**, in un nuovo sfolgorante volume intriso di nuove avventure del paleo-samurai solitario creato dall'ingegnoso Kei Tome. E poi, per la gioia di chi segue **Amici**, è di nuovo il mese di **Mars**, il fumetto di Fuyumi Souryo che ha rivoluzionato il concetto di shojo manga, attirando a questo genere narrativo anche una vastissima schiera di ragazzi. Viceversa, su **Up** è la volta dell'esilarante e sexy **Oh, baby!**, che insieme agli altri titoli pubblicati da questa collana, ha conquistato un pubblico femminile molto affezionato, cosa impensabile fino a qualche tempo fa per una testata che pubblica solo fumetti 'per adulti'. Ma non è finita! Per inaugurare il corso 'duro', il corso 'noir' di **Point Break**, ecco in arrivo un ospite d'eccezione: **Jiraishin** di Tsutomu Takahashi, che passa ufficialmente su questa testata dalle pagine di **Storie di Kappa**, per una serializzazione un po' più veloce, assieme ad altri succulenti titoli di Ryoichi Ikegami... No, no, ve ne parleremo il mese prossimo. Abbiate pazienza e vi faremo almeno un paio di belle sorprese. Lasciate che per ora vi annunciamo il proseguimento di **Ushio & Tora – Le Origini**, richiesto a gran foce dai fan di Kazuhiro Fujita, che torna ad agosto sulle pagine di **Turn Over** per una pubblicazione completa e cronologica delle prime avventure del duo più bizzarro dei manga 'mostruosi'. E, per finire, attenzione alla collana di **Anime Comics**: è in arrivo un signore molto muscoloso che si aggira per deserti post-atomici con una strana cicatrice sul petto...

E la nostra rivista ammiraglia? Il mese prossimo, ben due gradite sorprese per chi ci segue fedelmente! La prima è il ritorno del **Kappa Magazine Plus** stagionale, 256 pagine (il doppio del solito per sole duemila lire in più!) di articoli, anticipazioni, news e curiosità, fra cui un eccezionale scoop che vi racconterà tutto su una serie delle **Macchine del Tempo** degli anni '80 che non è mai stata realizzata. La seconda sorpresa, invece, è il ritorno di **Genzo**, il misterioso burattinaio di Yuzo **"Trinetra"** Takada, che conclude qui la prima parte delle sue avventure in tre capitoli consecutivi, ovvero ben 92 pagine da leggere tutte d'un fiato sotto il proverbiale ombrellone. E, dulcis in fundo, la presenza di *tutte* le serie della rivista, per un totale di ben dieci fumetti! E poi non dite che non vi vogliamo bene...

BALDIOS IL GUERRIERO DELLO SPAZIO
1981, Fantascienza, 125 min., L. 39.900, Yamato Video

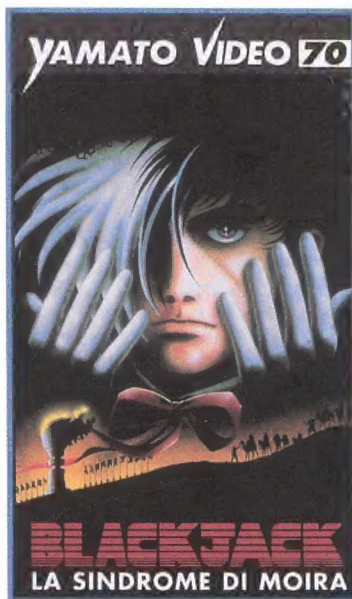
Baldios rientra a pieno diritto nella categoria dei cartoni animati intramontabili: anche se si tratta di una vecchia serie (è infatti datata 1980) presenta una storia veramente coinvolgente che si distacca dalle classiche serie robotiche che hanno come unici protagonisti i robot. Insieme a **Gundam**, **Macross** e altri, prende in esame vari personaggi, che risultano reali e sfaccettati.

Le animazioni sono buone solo a tratti e solo in alcuni episodi, ma bisogna ricordare che sono passati ormai vent'anni dalla sua realizzazione. Marin è il protagonista della storia, e si ritrova a difendere la Terra dagli abitanti del suo pianeta (S-1), che, comandati dal dittatore Gattler, sono intenzionati a conquistare la Terra per farne la loro nuova patria. Grazie alla tecnologia di S-1 ricavata dall'astronave di Marin, la dottoressa Qeenstine mette a punto il Baldios, robot posto a difesa del nostro pianeta.

Naturalmente, questa è solo la traccia della storia che prevede colpi di scena ed eventi inaspettati. Apprezzabile la scelta di inserire le sigle originali, un po' meno quella di mantenere il vecchio doppiaggio che, oltre a non essere fatto molto bene, ha una qualità audio veramente pessima che lo fa sembrare registrato via etere.

A parte questa pecca molto fastidiosa, **Baldios** dovrebbe comunque essere presente nella collezzione di un appassionato di animazione giapponese, o quantomeno di un appassionato di storie robotiche. **AP**

L'IMBATTIBILE DAITARN 3
1978, SF, 200 min., L. 34.900, Dynamic Italia

I grandi classici a volte spaventano. Titoli osannati e celebrati negli anni dell'adolescenza possono riservare spiacevoli sorprese se rivisti con un occhio adulto e smaliziato, e il rischio di una delusione è sempre in agguato. E' per questo che in molti potrebbero preferire un ricordo patinato a una nuova visione di **Daitarn 3**. E invece abbiate coraggio, perché per una volta le aspettative non saranno tradite. Chiudete gli occhi, e tornate indietro nel tempo. Don Zauker, potente essere meccanico dotato di coscienza propria, si è appena ribellato al suo creatore – il prof. Haran – trasformando gli uomini di una colonia terrestre su Marte nei cyborg meganoidi. Il solo superstite è Banjo, figlio del prof. Haran, che fugge sulla Terra a bordo del robot Daitarn 3. Quando Don Zauker decide di trasformare anche gli abitanti del nostro pianeta in Meganoidi, Banjo si oppone ai potenti generali nemici, in grado di trasformarsi in giganteschi robot. Tutto è magico e accattivante come un tempo, a cominciare dalla trasformazione dei Megaborg, fino alla pungente rivalità delle bellissime Reika e Beauty, dall'attacco solare con cui il robot mette fine ai suoi scontri, alla tecnologia futuribile della Match Patrol. Difficile stabilire l'ingrediente segreto che rende una normale serie una serie culto. **Muteki Kojin Daitarn 3** (Daitarn 3, l'invincibile uomo metallico) mitiga la sua drammaticità con situazioni umoristiche e demenziali, rese ancor più spassose dai lineamenti del robot, uno dei primi a vantare un'intera gamma di espressioni facciali. E' forse questa la sua arma vincente. Per appassionati e neofiti, i primi quattro episodi del cartoon in doppia versione: quella di un tempo (con tanto di sigla de I Micronauti) e la nuova ridoppiata... Neanche fosse un DVD! **MDG**

BLACK JACK - LA SINDROME DI MOIRA
1996, 92 min., drammatico, VM 14, L. 39.900, Yamato

Osamu Dezaki è un po' il Re Mida dell'animazione. Tutto ciò che passa sotto le sue abili mani non solo si trasforma in opera unica e preziosa, ma si carica anche di tanta atmosfera e profondità da diventare qualcosa di 'altro' rispetto all'origine.

La figura di Black Jack, medico radiato dall'ordine ma dalle sorprendenti capacità chirurgiche, grazie al suo papà, lo scomparso Osamu Tezuka considerato a tutt'oggi il padre del fumetto giapponese, aveva a suo tempo goduto di un ampio periodo di grazia fra gli appassionati di manga in Giappone. Le sue avventure, narrate a livello cartaceo per anni, si sono spesso accompagnate a camei recitati, a mo' di attore in molte produzioni animate (spesso fantascientifiche) del suo bravo creatore, per poi scomparire fra gli scaffali dei collezionisti più accurati, ed essere, con la morte del suo illustre genitore, forse un po' dimenticato.

Alla fine di questo millennio, in clima di riscoperta dei mostri sacri che hanno fatto veramente scuola nel Sol Levante, ecco che **Black Jack** ricompare con nuove avventure, create solo per l'home video e decisamente caratterizzate in maniera più cupa e profonda dal regista, nonché cosceneggiatore Oasmu Dezaki.

La sindrome di Moira, ultimo arrivato nelle fumetterie italiane, è a differenza dei suoi predecessori (in tutto sono uscite 7 videocassette), un film che nasce per il grande

schermo. Un film pieno di atmosfera, dalla regia impeccabile alla quale ci ha da tempo abituato il buon Dezaki. Finalmente la dimostrazione tangibile che si possono creare film d'animazione in tutto e per tutto uguali a produzioni cinematografiche, e già *Perfect Blue* e *Mononoke Hime* ne sono un valido esempio. Basta solo dimenticare che gli attori non sono persone in carne e ossa... Ed è davvero facile riuscirci. Unica pecca è il doppiaggio che, seppur di buona qualità per lo standard del cartone animato in videocassetta, penalizza fortemente un prodotto che mira ad essere qualcosa di più. **BR**

Coming soon! Nei prossimi mesi potrete rilassarvi nelle poltrone del vostro salotto certi di trovare sollievo e compagnia nell'home video:

DYNAMIC

Trigun nr. 1 (75 min.+bonus, lire 39.900)
In un'ambientazione di stampo western circola la leggenda di Vash the Stampede, il Tifone Umanoide, un pericoloso bandito il cui passaggio porta rovina e distruzione, ma senza mai causare la morte di nessuno. La sua entrata in scena lo vede affrontare un temibile cyborg cacciatore di taglie di nome Descartes e la sua banda. Vash estrae la sua magnifica pistola argentata, ma... è senza proiettili! Il vero (?) volto del ricercato da 60 miliardi di doppi dollari si comincia forse a mostrare: un duro infallibile o uno sventato fortunato? Due agenti sul campo al soldo della Compagnia di Assicurazioni Bernardelli, la bruna, minuta e iperattiva Meryl Stryfe e la sua praticante, la gioviale spilungona Milly Thompson, sono incaricate di tenere sotto controllo i danni provocati dal passaggio del Tifone Umanoide (che l'evidentemente gettonatissima Compagnia è costretta puntualmente a rimborsare). Tuttavia la descrizione fornita loro in un locale le trae in inganno, portandole a credere che Vash sia in realtà Descartes, il quale ha intanto catturato il nostro biondo eroe in mezzo al deserto, e si appresta a rientrare in città per incassare la favolosa taglia. A complicare l'equivoca situazione giunge anche il cacciatore di taglie Ruse Loose, che cadrà nello stesso errore delle due assicuratrici, venendo però a sua volta scambiato per Vash da Descartes. Vash ha così la possibilità di scappare, per dare poi prova di sé liberando Meryl e Milly e sconfiggendo i suoi due avversari in maniera rocambolesca ma certamente efficace. Eppure Meryl non potrebbe mai credere che quello strambo biondo goloso di ciambelle che continuano a incrociare possa essere l'uomo che sta cercando...
Trigun nr. 2 (75 min.+bonus, lire 39.900)
Master Mosquiton nr. 3 (ultimo volume, 60 min. lire 39.900)
I Cieli di Escaflowne nr. 8 (75 min., lire 39.900)
Lo stregone Orphen nr. 4 (75 min., lire 39.900)
Mobile Battleship Nadesico nr. 3 (50 min., lire 39.900)
Harlock Saga – L'Anello dei Nibelunghi – L'Oro del Reno nr. 2 (60 min., lire 39.900)
Dragon Ball GT DeLuxe Collection nr. 8 (125 min., lire 24.900)
Dragon Ball GT DeLuxe Collection nr. 9 (125 min., lire 24.900)
Neon Genesis Evangelion nr. 10 (60 min., lire 39.900)
Neoranga nr. 3 (60 min., lire 39.900)
L'imbattibile Daitarn 3 nr. 2 (200 min., lire 39.900)
City Hunter '91 nr. 4 (100 min.+bonus, lire 39.900)
La quarta serie inedita, mai vista in TV.

YAMATO

Tokyo Private Police – Poliziotte, robottoni & pistoni (VM 18, 80 min., lire 39.900)
A Tokyo la criminalità è ormai fuori dal controllo della polizia municipale. Per questo l'ente privato TPP offre sicurezza e protezione a chiunque possa permettersela. E per rafforzare la sua competitività sul mercato, la TPP ha costituito una nuova sezione mobile, dotata dei mezzi robotizzati più avanzati. I problemi di bilancio comportano tuttavia restrizioni di personale. Il Primo Plotone è composto dai soggetti più disparati: una burrosa ninfomane divoratutto; un ex militare tutto muscoli, sudore e ardore; un feticista robottofilo; una giovane ufficiale tutta d'un pezzo che si scioglie sotto le effusioni di un boss dalle mani lunghe, e infine Noriko Ibuki, complessata da un fisico poco femminile. Mentre fuori il crimine imperversa, dentro la camerata il clima si fa rovente!
YuYu Hakusho – Ghost Fighters nr. 7 (100 min., lire 32.000)
YuYu Hakusho – Ghost Fighters nr. 8 (100 min., lire 32.000)
Slam Dunk nr. 6 (100 min., lire 32.000)
Baldios il guerriero dello spazio nr. 6 (125 min., lire 32.000)
Gaiking il robot guerriero nr. 6 (125 min., lire 32.000)
Tornano le avventure di Gaiking con gli episodi inediti mai visti in TV.

MOBILE BATTLESHIP NADESICO

1996, Fantascienza, 75 min., L. 39.900, Dynamic Italia

Gekiganbeam!Non c'è niente da fare, **Nadesico** è la serie più divertente e drammatica di tutti i tempi, e solo dalle perverse menti che si nascondono sotto il progetto **Nadesico** poteva scaturire questo delirio animato. Uno sconosciuto nemico alieno porta un distruttivo attacco alla colonia terrestre di stanza su Marte, e da qui inizia il piano di invasione che sembra prevedere la distruzione del genere umano. Sulla Terra, le industrie Nergal mettono a punto la corazzata spaziale Nadesico, che dovrebbe ribaltare le sorti della guerra grazie all'utilizzo della tecnologia aliena. Protagonista della storia è il giovane cuoco Akito Tenkawa, che si ritrova suo malgrado a diventare pilota di uno dei robot Aestevalis in dotazione alla nave.

Al comando della Nadesico troviamo invece la graziosa Yurika Misumaru, che ha una cotta tremenda (fin dai tempi in cui erano bambini) per Yukito. Completano l'equipaggio un'altra serie di personaggi di ogni tipo che prima di diventare membri della Nadesico svolgevano le attività più disparate. Ma la vera star di **Nadesico** è sicuramente **Gekiganger 3**, la serie animata culto di Akito e dell'altro pilota Jiro Yamada, di cui quest'ultimo grida le armi quando combatte a bordo del suo Aestevalis. La storia è piena di colpi di scena e di situazioni altamente drammatiche o comicamente paradossali, le animazioni sono buone, le musiche sono coinvolgenti, il doppiaggio è ben fatto, quindi cosa volete di più da una space-opera animata di questo genere? Suppongo nient'altro, quindi correte a comprare la prima cassetta, è un ordine! **AP**

rubriKappa

Non fatemi parlare! Tenetemi la bokkaccia chiusa! Porcaccia la miseriaccia infame! Ma è mai possibile che nei titoli di coda italiani di **Princess Mononoke** abbiano sbagliato il nome del regista tutte le volte che appare?! Eh, già: Hayao Miyazaki è stato trasformato per ben due volte su due nel non meglio identificato Kenji Miyazaki! Ma si può?! Ordunque, premesso che l'adattamento italiano mi è parso abbastanza buono, devo dire che due o tre cose proprio non mi sono andate giù. Per esempio, il fatto che Kaya venga fatta passare come la sorella di Ashitaka, mentre in realtà è una ragazza del villaggio innamorata di lui, probabilmente per rispettare una visione disneyana della vita che non permette al protagonista di lasciare sola e in lacrime una ragazza per poi andarsene con un'altra. Oppure la scarsa accuratezza nella pronuncia dei nomi di certi personaggi, che cambiano nome da scena a scena: il buffo Koroku è diventato di volta in volta Korol, Kurol, Kororu, Kururu e così via, mentre la lupa Moro ogni tanto era Mara o Maro. E poi non mi va giù che a un certo punto il Dio Cervo 'parli' in sogno ad Ashitaka, perché in originale questo non accadeva e la scena si capiva benissimo lo stesso. Non mi piace che il narratore all'inizio del film copra con la sua voce la colonna sonora e i silenzi pur di ribadire quello che già possiamo leggere sullo schermo, fra l'altro con parole diverse. Ma la cosa che mi piace meno di tutte è il cambiamento del tono dei dialoghi finali, che trasformano il tutto (ma questo è colpa dell'adattamento americano) in un lieto fine da favoletta, quando in realtà le battute conclusive di Eboshi e Jiko lasciavano poco spazio all'interpretazione: la donna avrebbe ricostruito la sua Tataraba senza tanti complimenti nei confronti della natura, e il vecchio monaco/cacciatore ironizzava sulla testardaggine della gente. Eh, no, cavoli! Così mi avete mandato a spasso tutto il discorso che Hayao Miyazaki voleva fare (vedi l'articolo relativo su queste pagine). Come? Hayao chi? Ah, già, scusate: volevo dire Kenji. Vabbe', li perdoniamo solo perché l'adattamento generale funzionava bene, le voci erano tutte adatte (ci si è sforzati anche di riprodurre le distorsioni audio del parlato dei demoni), ed è stata fatta una pulizia generale di termini e nomenclature in funzione di una maggior comprensibilità e scorrevolezza dei dialoghi. Però bisogna dire anke un'altra cosa negativa: la distribuzione del film è stata pressoché nulla, e questo non ha giovato sicuramente alla popolarità del medesimo; se a questo aggiungiamo il fatto che non sono stati trasmessi trailer di **Princess Mononoke** su nessuna rete, i dubbi che sorgono sono tanti. E quello che mi sembra più appariscente riguarda la vecchia storia del 'topo che mangia lo scoiattolo'. Non ditelo a nessuno, ma sekondo me i film di Miyazaki sono stati acquistati dall'ammerigani (aò!) per non rischiare che facessero il giro del mondo da soli e avessero più successo delle loro produzioni. Mi ricorda un po' la tecnica di certi network privati italiani che comprano cartoni animati giapponesi di sicuro successo ma ricchi di sesso & vyolenza, e pertanto 'non trasmettibili'. E così li tengono chiusi nei cassetti, senza guadagnarci nulla, ma anche strappando ottimo materiale alla concorrenza. Che furbacchioni, eh? Be', si sa, quando ci sono i soldi di mezzo... Okkei, e dopo le mie diva-

STONE OCEAN © Hirohiko Araki/Shueisha

CARD CAPTOR SAKURA © CLAMP/Kodansha/NHK/NEP21

newsLetter

SANDLAND © Akira Toriyama/Shueisha

Quel venduto di Evangelion - Tra i titoli in formato DVD più venduti da Amazon - uno dei più grandi 'shop on line' per materiale audio-video - ha fatto la sua comparsa al 53° posto il primo disco di **Neon Genesis Evangelion** in edizione americana. Dato l'enorme volume d'affari di Amazon, tale risultato è notevole. Ma **Evangelion** non è solo in classifica, perché il DVD del film di **Sailor Moon S** è in 61^ posizione, mentre il VHS dello stesso film si trova addirittura 5° nella classifica delle videocassette.

La scala della violenza - Alcuni ricercatori statunitensi si sono messi a studiare la 'quantità di violenza' presente in vari film animati di ogni epoca classificati dalla MPAA (l'ente americano preposto alla censura) come G-rated, cioè 'per tutti'. La ricerca ha messo in luce che nel corso degli anni la MPAA ha ammesso un aumento della violenza nelle pellicole per la classificazione G. E' curioso notare che, in fondo alla scala, tra le pellicole che sono state classificate a più basso contenuto violento, ne troviamo ben due dello studio Ghibli, **Kiki's Delivery Service** e **Tonari no Totoro**.

Le note proibite dei Pokemon - Il martellante ritornello "Gotta Catch 'Em All" che accompagna ogni apparizione dei **Pokemon** anche qui in Italia arriva direttamente dalla sigla statunitense del cartone animato, cantata da Jason Paige. Il cantante ha deciso di portare in giudizio la Nintendo of America e varie altre compagnie per aver utilizzato la sua voce che canta il summenzionato tormentone in vari spot riguardanti merchandising vario legato ai mostriciattoli tascabili senza per questo averlo compensato. L'avvocato di Paige, David Jaroslawicz, ha chiesto come indennizzo la cifra di 120 milioni di dollari...

Noleggiati un Mononoke - La BuenaVista Home Entertainment USA ha rivelato che la versione per l'home video di **Princess Mononoke** sarà disponibile (negli Stati Uniti) dapprima soltanto per il noleggio, entro la prima settimana di agosto. La versione 'da vendita' della videocassetta sarà disponibile solo tre o quattro mesi più tardi, mentre la data di uscita del DVD è stata più volte spostata.

Pirati autorizzati? - Una delle controversie più difficili riguardanti la diffusione del DVD potrebbe essere presto risolta. I produttori di apparecchiature DVD e le organizzazioni di tutela del copyright in Giappone starebbero per raggiungere un accor-

gazioni, un paio di voci di corridoio dell'ultima ora, direttamente dalle case editrici nipponiche. Il successo di **Card Captor Sakura** farà sì che il fumetto in Giappone continuerà oltre il programmato numero 12, che doveva essere quello conclusivo. A causa di questo, i Kappagaùrri (che avevano già scelto il degno successore per le pagine di **Kappa Extra**) si stanno esibendo in piroette mortali triplo-carpiate per permettere ai lettori di continuare a leggere la 'catturatrice di card' senza interruzioni fino alla fine. Ci riusciranno i nostri eroi? Staremo a vedere. Nel frattempo, come dicevo un paio di mesi fa, Toriyama ha iniziato a pubblicare il suo nuovo manga, **Sand Land**, e appena possibile lo vedremo sulle pagine di **Express**, a seconda degli spazi che si liberano. Per i dettagli, lascio la parola agli inquilini del piano di sotto, nella rubrica **NewsLetter**. Per i maniaci di **Le bizzarre avventure di JoJo**, invece, una buona notizia: sono in arrivo sette nuovi OAV da mezz'ora l'uno legati alle avventure della terza serie, che dovrebbero completare la storia 'conclusa' in quelli prodotti qualche anno fa. Come dire che dopo **Star Wars – Episode 1**, la moda del 'prequel' ha contagiato proprio tutti. Di un'eventuale versione in lingua italiana, invece, non si hanno ancora notizie, per cui ci sono solo due modi per consolarsi: o spendere la bellezza di 6.800 ¥ (moltiplicato sette, ovviamente) per comprarsi le versioni originali, o fregarsene e continuare a leggere la quinta serie a fumetti, che fra un ann'etto si concluderà lasciando spazio a **Stone Ocean**. A proposito del nuovo manga di Hirohiko Araki, c'è da dire che il distacco dalla serie precedente è molto forte. Innanzitutto la numerazione riparte da 1, e in più **Le bizzarre avventure di JoJo** appare solo come sottotitolo. In effetti, nonostante esistano ancora gli stand, il ritmo delle storie cambia radicalmente, limitando al massimo i combattimenti e premendo il pedale dei 'misteri inspiegabili' che hanno reso Araki l'idolo di una generazione. Be', io non vedo l'ora di leggerlo. Non so voi.

Il vostro cronometrico Kappa

OTAKU ART - Molto bello! Komplimenti a **Lorenzo Cecchi** di Spicchio-Vinci (FI), che da bravo fan di un manga e di un gruppo irlandese ha costruito "...un modellino di circa 25 cm di altezza che ritrae Lamù seduta su un muretto diroccato su cui sono graffitate alcune delle più belle canzoni degli U2. L'amore contro la decadenza del mondo... E pensare che i cartoni vengono demonizzati come diseducativi per i bambini!". Lo pubbliko volentieri. Ehi, manga-artisti! Questo spazio è vostro! **K**

MISS KAPPA - Sì, sì, lo so, non c'entra niente con gli anime... Ma ormai è entrata nell'immaginario collettivo dei mangafan, tanto che ho visto gente includerla nei CosPlay. Per cui, dato che entra lei, fiato alle trombe... O dovrei dire alle *tombe*? **K**

do secondo cui i produttori alzerebbero il prezzo di ogni registratore DVD 'consumer' e di ogni disco vergine dell'1%, che andrebbe quindi devoluto per ricompensare i diritti che si teme vengano evasi dalla nuova possibilità di registrazione dei dischi. Se questo scoglio verrà superato, la diffusione di videoregistratori basati sulla tecnologia DVD inizierebbe probabilmente a spron battuto.

Le sabbiose terre di Toriyama - L'ultimo manga di Akira Toriyama ha fatto il suo debutto su "Shonen Jump" 23. **Sand Land** è ambientato in un futuro in cui gli esseri umani hanno ridotto il pianeta un deserto abitato dai malvagi *mamono* (demoni) e in cui tutte le riserve d'acqua sono in mano a una sola persona conosciuta semplicemente come 'il Re'. Il protagonisa è un *mamono* di nome Beelzebub, un demone dal cuore tenero che non trova così divertente il fatto che tutti gli umani muoiano. All'inizio della storia Beelzebub vive assieme agli altri *mamono* sottraendo acqua agli umani che capitano vicino alla loro dimora, finché un giorno un umano di nome Rao arriva chiedendo la collaborazione degli stessi demoni al fine di ritrovare un lago nascosto. Beelzebub, Rao e il vecchio buffo demone Sheef, partono così alla ricerca del lago. La serie sembra avere tutti gli elementi (avventura e humor su tutti) che ci si aspettano da un manga del papà di **Dragon Ball**.

Il ritorno degli Starblazers – "Anime DVD Italia" riporta la voce secondo cui la serie **Starblazers** – cioè l'adattamento americano della serie **Uchu Senkan Yamato** visto in Italia - verrà presto pubblicata su supporto digitale. La S.I.A. ha inoltre diffuso la cover del suo primo DVD **Mazinga contro Goldrake**, un vecchio film di montaggio di alcune sequenze dei crossover di Go Nagai proiettato nei cinema italiani più di vent'anni fa. La legittimità è però quantomeno dubbia...

Ancora Urushihara - Satoshi Urushihara (autore di **Chirality** e **Plastic Little**) ha iniziato un nuovo fumetto su "Magazine Z" di Kodansha. La serie, intitolata **Vampire Master**, ha un'ambientazione mitteleuropea e non mancano certo le fanciulle che hanno reso famoso l'autore e le occasioni più o meno pretestuose per spogliarle...

L'ultimo Slayers - L'ultimo racconto della saga di **Slayers**, intitolato **The Demon Slayers**, è uscito in Giappone lo scorso 15 maggio. La serie, che ha dato origine alla famosa serie animata di tre stagioni televisive ma anche a molti videogame, manga e a un numero impressionante di prodotti, era nata nel 1990 proprio sotto forma di romanzo.

In collaborazione con A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

Alla ricerca del villaggio di Ashitaka

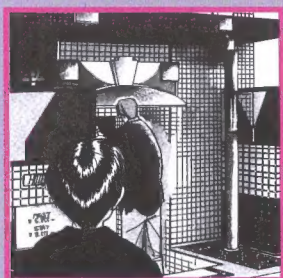
Continuiamo a prendere spunto da **Princess Mononoke**, visto che sono molti i punti interessanti che tocca. L'ultimo colossal di Hayao Miyazaki è evidentemente ambientato in Giappone, ma in un periodo storico immaginario in cui si fondono diverse ere, leggende e fatti storici realmente accaduti. Per esempio, le battaglie fra samurai con l'uso di fucili primitivi si svolgevano veramente, ma nel 17 secolo; nel film appare la truppa di Asano (quella che attacca Tataraba, la città del ferro), una delle famiglie di samurai realmente esistite, e fra le più potenti dell'epoca. I costumi e le armi di samurai sono molto realistiche e curate in ogni dettaglio, frutto probabilmente di una meticolosa ricerca iconografica da parte degli autori. Invece, per quanto riguarda gli animali-divinità e il gigante che si trasforma in montagna dopo la sua morte, il punto di riferimento non è stata la storia ma le leggende popolari giapponesi. Riguardo al paese di Ashitaka, inoltre, sono visibili alcuni elementi che lasciano intuire un'ispirazione alla leggenda di Yamatai, uno dei misteri più grandi dell'archeologia giapponese.

Yamatai è un paese antico che appare nel libro storico cinese scritto nel III secolo intitolato **Sangokushi**, in cui si parla del Giappone antico nel capitolo **Gishiwajinden**. In questo racconto i messaggeri di Gi (un paese dell'antica Cina) intraprendono un viaggio che tocca vari luoghi del Giappone, e che termina in un paese grande e potente chiamato Yamatai Koku (Paese di Yamatai), dominato dalla regina Himiko*. Ma visto che i nomi dei paesi attraversati dai messaggeri sono scritti in cinese antico, è sempre risultato molto difficile definire dove si trovassero. I ricercatori sono riusciti a trovarne alcuni, ma la posizione di Yamatai è ancora completamente sconosciuta. Ci sono due ipotesi principali: potrebbe essere Kinai (la zona intorno a Osaka) o Kyushu, ma nessuno è ancora in grado di dirlo con certezza. Un tempo il paese di Yamatai era considerato pura leggenda, ma quando è stato ritrovato lo specchio che secondo il **Gishiwajinden** il re di Gi avrebbe regalato alla regina Himiko, l'ambiente degli studiosi è entrato in subbuglio. Secondo il libro, il re di Gi regalò a Himiko anche un sigillo d'oro, che però non è mai stato trovato. Per cui, anche oggi numerosi ricercatori e appassionati di archeologia continuano a cercare Yamata e la tomba di Himiko. Vediamo un po' com'era il Giappone di allora (e quindi anche Yamatai) così come lo descrive il **Gishiwajinden**.

I cinesi chiamavano il Giappone "Wa", che era diviso in 100 paesi, di cui 30 avevano rapporti con la Cina. Molti giapponesi abitavano nella penisola della Corea commerciando in ferro.

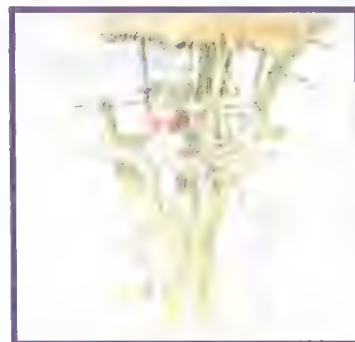
Questo fatto ci ricorda alcune scene di **Princess Mononoke**: le guerre che frazionavano il Giappone in centinaia di parti, un paese che produceva il ferro situato a ovest del paese di Ashitaka...

L'attività di Yamatai era la coltivazione del riso. Il paese era dominato dalla regina Himiko che abitava in un edificio costruito su un'altura protetta dai numerosi soldati e servi.

guida di sopravvivenza x Otaku

Eravamo a Shibuya, con le sue mode stravaganti per il cibo e per i vestiti, ma Shibuya è conosciuta anche per altri motivi, soprattutto per la sua zona di... 'Love Hotel', un primato che divide solo con Shinjuku.

Cosa sono questi famigerati luoghi di incontri clandestini? Intanto, sono casette graziose o posti avvenieristici dove le coppiette vanno in cerca di intimità. Solitamente sono luoghi molto puliti e dotati di vari gadget, i più innocui dei quali sono il letto ad acqua o la Iacuzzi. Spesso le camere sono a tema e le ambientazioni sfidano quelle dei più famosi parchi di divertimento: cieli stellati o quanto di più bizzarro suggerisce la fantasia allietano gli ambienti a volte anche un po' angusti. Naturalmente i prezzi variano a seconda della categoria, ma una cosa li accomuna tutti: la mancanza assoluta di contatto fisico con il personale che gestisce l'albergo a ore. La parte più imbarazzante viene così meno e anche il più preoccupato degli avventori si sente a suo agio.

All'entrata un quadro luminoso mostra le immagini delle stanze. Si seleziona la preferita e si introducono i contanti o la carta di credito nell'apposita fessura sulla parete... Niente di più imbarazzante che pagare il pedaggio al casello dell'autostrada.

I clienti abituali di questi posti sono diversissimi tra loro. Ci sono i ragazzi che vivono a casa con i genitori, e che per questo non hanno posti dove rimanere da soli... Certo, in

Riguardo all'edificio di Himiko ho trovato una foto molto interessante.
Si tratta di uno dei luoghi identificati come 'possibili' Yamatai.
Assomiglia moltissimo a quello del paese di Ashitaka.

Himiko era dotata di capacità sciamaniche soprannaturali. Era in grado di usare

demoni e magie, e si faceva portavoce di messaggi divini.

Questo ci riporta alla mente la vecchia del paese di Ashitaka, il modo in cui parla con il Tatarigami, come indica al protagonista la via da seguire, e i vestiti che indossa, perfettamente in linea con quelli dell'epoca. Inoltre, secondo il **Gishiwajinden**, Yamatai si trovava

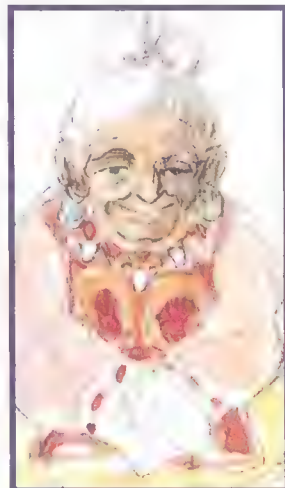
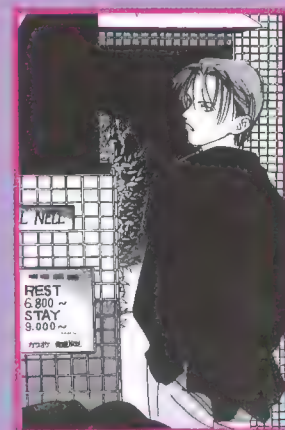
*verso sud, viaggiando via mare per 10 giorni, poi attraversando la terraferma per 1 mese, alla distanza di circa 12.000 ri**"*

da una città antica che corrisponde all'attuale Seoul.
Insomma, di analogie ce ne sono parecchie, e trovo che sia molto divertente andarle a cercare.
Chissà, magari, cercando per gioco il paese di Ashitaka, si potrebbe perfino scoprire l'ubicazione di Yamatai...

Keiko Ichiguchi

NOTE

*I cultori di animazione televisiva avranno già intuito che proprio da queste leggende nascono i 'cattivi' di ***Jeeg robot d'acciaio***, costituiti proprio dall'Impero Yamatai guidato dalla regina Himiko (ribattezzata 'Himika' in Italia per rendere il nome più... femminile!)

**ri = un'antica unità di distanza, corrispondente a circa 85/90 metri.

Occidente la provvidenziale macchina non è mai mancata, ma in Giappone non si può parcheggiare in strada, né di giorno né di notte. Anzi, non si può nemmeno possedere una macchina se non si dimostra di avere un parcheggio sia a casa propria che al lavoro. E poi, naturalmente, ci sono persone che hanno rapporti occasionali con l'altro sesso, ma non è difficile trovare anche chi si sta solo riposando per qualche ora in attesa di ripartire.
Da visitare assolutamente a Shibuya è l'enorme negozio di *Mandarake*, che si trova non molto lontano dalla stazione, specializzato nella vendita di manga, videocassette e gadget usati. Qui si può trovare veramente di tutto... Anzi, prima di acquistare qualche nuovissima uscita nei canali tradizionali di vendita conviene fare un salto qui per verificare se è già scontato. Altri due luoghi di sicuro interesse sono la libreria di fumetti che appartiene al circuito dei *Manga no mori* (Foresta dei manga) che si trova proprio di fronte a *Mandarake* e, nella via parallela, il *Cospa* (abbreviazione di Costume Player), un negozio aperto da poco che vende riproduzioni certosine di vestiti indossati dai personaggi dei cartoni animati e dei fumetti. Attenzione però perché, per fare un esempio di prezzi, il costume che indossa Utena nel film costa la bellezza do 400.000 lire!
Barbara Rossi

a volte ritornano

[Nadia] e il mistero della pietra azzurra

Durante la Fiera Universale di velivoli sperimentali che si svolge in un'oleografica Parigi *fin de siècle*, Jean rimane folgorato da Nadia, un'enigmatica ragazza, e la segue abbandonando lo zio e il suo rudimentale aereo a poche ore dall'inizio di una gara di volo che lo dovrebbe vedere protagonista. L'incontro-scontro tra i due permette alla giovane di sfuggire a Grandis, Sanson e Hanson, tre loschi individui intenzionati a rubarle una strana pietra che porta al collo, che risplende di un'intesa luce azzurra nei momenti di pericolo. Nadia è una domatrice di leoni, e Jean la ritroverà in un circo mentre sta per essere venduta dall'impresario ai tre figuri precedentemente incontrati. Dopo una fuga disperata, i due giovani hanno la meglio sui nemici. Così ha inizio **Fushigi no Umi no Nadia** (Nadia del meraviglioso mare), una delle più belle serie avventurose degli anni Ottanta che ripesca saggiamente ambientazioni e miti palesemente verniani reinterpretandoli, però, secondo i gusti e le esigenze del nostro tempo.

L'affascinante mecha design di Mahiro Maeda e l'attenta direzione artistica di Masanori Kikuchi e Hiroshi Sasaki sono il risultato di un profondo studio dei *Viaggi straordinari* – titolo con cui solitamente si indica la raccolta dei romanzi di Jules Verne –, la serie ripropone con l'originale freschezza la piacevole divulgazione scientifica che offriva stupefacenti anticipazioni nei più svariati campi della scienza, come la navigazione sia aerea che subacquea, la cinematografia, la televisione o la speleologia. Nel primo episodio, per esempio, si assiste a una spettacolare carrellata dei primi prototipi di aerei, che lasciavano ancora il pilota a diretto contatto con l'ambiente circostante. Molti di essi non erano neanche in grado di effettuare pochi metri, ma la grande inventiva dei costruttori, che con trucchi da baraccone speravano di aver ragione delle leggi della natura, li rendevano veri e propri gioielli d'ingegno. Appartiene sempre all'immaginario verniano il Capitano Nemo, personaggio principale di *Ventimila leghe sotto i mari*, che ritroviamo ora a bordo di un avveniristico Nautilus dotato delle più avanzate tecnologie.

Se per l'ambientazione il regista Hideaki Odrino ha tratto evidente ispirazione anche da *L'isola del tesoro* e dai classici occidentali della letteratura per ragazzi, l'animazione è in chiaro stile giapponese: voli spericolati, rapide inquadrature e una velocità d'azione impressionante quasi si sprecano in un cartoon decisamente brillante.

La caratterizzazione dei cattivi di turno, che poi così cattivi in fondo non sono, viene studiata a fondo e, dopo molti repentini cambiamenti – Grandis (Rebecca), per esempio, doveva apparire come un'arzilla vecchietta –, gli autori hanno pensato di andare sul sicuro parodiando per l'occasione il buffo trio ideato da Tadashi Nagai e Ippei Kuri per la *Time Bokan Series* (La serie delle macchine del tempo). Anche in **Fushigi no Umi no Nadia** troviamo un'attraente ragazza, l'attendente alto e magro e quello basso e grassottello, tre improbabili lestofanti sempre pronti a usare mezzi poco ortodossi per giungere ai propri fini.

I protagonisti indiscussi rimangono comunque

Jean e Nadia, che vivono giorno dopo giorno avventure impreviste, che sempre più li legano l'uno all'altra. Il loro rapporto inizia come una semplice amicizia, ma ben presto subentra un legame maggiormente complice che sfocia infine nell'amore e nel matrimonio.

Iniziato nel 1989, il cartoon ha goduto di un continuo crescendo di consensi tanto che, dopo i 39 episodi televisivi, si è immediatamente pensato a un omonimo lungometraggio animato che ripresentasse gli stessi personaggi impegnati in nuove avventure. Lo staff cambia quasi radicalmente: Hideaki Orino è sostituito alla regia da Sho Ando, la sceneggiatura passa nelle mani di Kaoru Ameno, mentre Koichi Takada affianca il veterano Yoshiyuki Sadamoto nella nuova caratterizzazione grafica dei personaggi. E' proprio quest'ultima che segna il maggior cambiamento in rapporto allo standard della serie televisiva; il film, infatti, è ambientato nel 1891, due anni dopo la morte di Nemo, e vede tutta l'allegra brigata cresciuta e maturata. Nadia e Jean hanno ora diciassette anni, la ragazza vive a Londra e fa pratica per diventare giornalista, mentre l'amico è rimasto in Francia, dove si dedica a inventare e sperimentare nuovi congegni per una società di ricerche parigina. Il loro rapporto continua essenzialmente per via epistolare, sino a quando la ragazza entra in pos-

sesso di informazioni riguardo a una misteriosa organizzazione criminale che vuole ottenere il controllo sul mondo, ritrovandosi presto nelle mire del gruppo in quanto scomoda testimone di un omicidio. Nadia spedisce così una lettera a Jean in cui lo prega di raggiungerla per aiutarla a debellare la minaccia. Il giovane si prepara alla partenza, ma non è solo. Accanto a lui troviamo Fuzzy, una ragazza che il francesino ha trovato svenuta sulla spiaggia priva di memoria. Per ordine del malvagio Giger, senza rendersene conto Grandis, Sanson e Hanson irrompono nell'abitazione dell'amico di tante avventure per rapire l'assistita. Dopo prevedibili equivoci, i vari tasselli cominciano pian piano a collegarsi. Jean e Nadia si incontrano e quest'ultima, gelosa della sconosciuta, diviene come al solito scontrosa e intrattabile. Fuzzy, però, si rivela presto essere un robot ideato dal dottor Whola, che compie ricerche sulla vita artificiale. Nella speranza di poter lenire il dolore per il recente lutto, lo scienziato aveva costruito un androide perfettamente identico alla figlia scomparsa, senza però riuscire a fornirgli l'anima dell'originale. Giger cerca di entrare in possesso di quest'invenzione straordinaria per costruire un esercito di automi ai suoi ordini, ma i suoi piani di conquista sono debellati per sempre dai nostri eroi. Il film si conclude con il classico bacio d'addio: Nadia, convinta dei sentimenti di Jean, lo vede allontanarsi più tranquilla, sicura che presto la condurrà all'altare.

In concomitanza all'uscita del film per il grande schermo, nel 1991 la storia viene proposta anche sotto forma di romanzo, scritto da Hirotoshi Kobayashi e illustrato da Tenko Suzuki. Sempre sotto forma di romanzo erano uscite nel 1990 le avventure della serie animata in tre differenti volumi, che raccolgono rispettivamente gli episodi 1/7, 8/22 e 23/36. **MDG**

Princess Mononoke

Dietro le quinte del colossal

di Andrea Baricordi

In passato abbiamo già parlato del film che ha creato un discusso punto di contatto fra lo Studio Gibli di Hayao Miyazaki e la Buena Vista, società distributrice dei cartoni animati Disney. Su **Kappa Magazine** 51 del settembre 1996 abbiamo espresso i nostri dubbi sull'operazione, poiché il colosso americano rischiava di 'schiacciare' la popolarità dell'autore giapponese (vedi la **RubriKappa** di questo mese). Su **Kappa Magazine** 60 del giugno 1997 abbiamo raccontato la storia per sommi capi. Su **Kappa Magazine** 71 del maggio 1998 abbiamo intervistato di persona Hayao Miyazaki al Festival del Cinema di Berlino. Ettolitri d'inchiostro sono stati gettati sull'argomento, ma nessuno si è mai preoccupato di verificare cosa potesse significare produrre un film animato di queste proporzioni. Un colossal dell'animazione, per l'appunto. Per questo motivo abbiamo deciso di indagare sui retroscena della produzione, che abbiamo scoperto essere ben più curiosa di quanto non potesse apparire: in genere si pensa che per film di un certo calibro tutto venga fatto funzionare col cronometro in pugno. E invece scoprirete che la realizzazione di un film dello Studio Gibli assomiglia molto di più a una produzione 'casalinga', anche se su un piano ben differente. Per questo motivo lasceremo parlare direttamente gli autori, primo fra tutti Hayao Miyazaki stesso.

Andare a tentoni

Per la prima volta ho deciso di realizzare un film senza scrivere la sceneggiatura. Ho iniziato a produrlo senza nemmeno decidere come si sarebbe dovuto concludere. La parte finale l'ho sviluppata solo durante la realizzazione dello storyboard. Non riuscivo ad andare avanti e c'era spesso gente dello staff che rimaneva senza lavoro a causa della mia lentezza. Ero indietro sulla tabella di marcia, e mi dispiaceva farli aspettare. Quando si pensa a una storia, in genere si rispetta una sorta di scaletta immaginaria suddivisa in quattro fasi: introduzione, sviluppo, svolta e conclusione. Ma nel caso di **Mononoke Hime** non è stato così. In effetti è difficile trovare una vera e propria introduzione e il suo reale sviluppo. E' stata la prima volta che ho lavorato in questo modo. La produzione è stata molto lunga, e mi sono lamentato spesso per questo. Devo fare un 'mea culpa', dato che a un certo punto abbiamo puntato tutto sul concludere il film perché *si doveva* fare, e non perché *si voleva* fare. Per i ragazzi dello staff è stata dura. Mi sono reso conto che per la prima volta ho creato loro molti problemi.

La perseveranza dello staff

Alla fine ho contato sulla perseveranza dei nuovi arrivati che si sono occupati dei disegni originali. Quando iniziavano a disegnare non sapevano come fare, quindi facevano tutto quello che gli si diceva. Questa loro energia è stata preziosissima per me. Scenografi, rifinitori e addetti alle riprese sono stati tutti di valido appoggio, e hanno lavorato fino alla fine senza mai stancarsi. Di solito ero io a spronarli e a incoraggiarli, ma questa volta le parti si sono invertite.

Opinioni divergenti

Nacquero molte opinioni divergenti riguardo al finale della storia. Alcuni volevano che morissero certi personaggi invece di altri, e la discussione sembrava riguardare solo questo fatto. Per tagliare la testa al toro ho deciso di non far morire nessuno. Nonostante questo, anche durante la realizzazione dello storyboard arrivava qualcuno a chiedermi di uccidere qualcuno. Non ne potevo più, e così sono diventato un bastian contrario. Se mi chiedevano di far diventare malvagio un personaggio, io lo trasformavo in qualcosa di positivo. Se mi chiedevano di rendere più spesso il ruolo di un altro, io lo abbandonavo. Mi seccava tanto svelare il corso della storia che alla fine la storia ha preso il sopravvento su di me.

Il soggetto

Nei film ho voluto sottolineare i problemi che possono sorgere tra la vita quotidiana dell'uomo e l'esistenza della natura. Ho scritto spesso storie che affrontano questi problemi, anche se non dal punto di vista ambientalista, come spesso invece hanno scritto di me. Non mi piacciono le frasi fatte, nemmeno quelle positive come "Ama la natura", perché sono limitanti e perdono di signi-

ficato più le si pronuncia. Ho pensato semplicemente a una storia che parlava del *rapporto* tra l'uomo e la natura. Si ritiene che l'uomo faccia parte della natura, ma dovremmo iniziare a essere un po' più obiettivi. Da sempre l'uomo 'fa la storia' ponendosi di fronte alla natura, e quasi mai al suo fianco. La visione idilliaca di noi immersi nella natura è ormai solo un blando ricordo. Purtroppo andiamo verso un aumento demografico incontrollato, e la situazione diventerà sempre più critica. Come si potrà vivere in queste condizioni? Questa domanda che mi sono posto mi ha dato il 'la' per il soggetto. Volevo fare un film per porre la stessa domanda ad altri, e per questo ho messo insieme la vita, la morte, la natura, l'uomo, la felicità e il desiderio. E' anche per questo che non ho voluto lasciare troppo all'immaginazione. Certo, ci sono scene di sangue, a differenza di altri miei film, ma servono solo a sottolineare la concretezza di quello che stavo raccontando. Come si saranno accorti tutti guardando il film, non sono eventi importanti all'interno della storia. Appena uscirono i primi trailer del film, molti rimasero impressionati, e ricevetti molte critiche per via della scena in cui Ashitaka lancia una freccia a un samurai. Successivamente molta gente si è dovuta ricredere.

La natura, gli uomini, il bene e il male

In questo film non esiste la classica distinzione fra il bene e il male, e questo riflette molto il mio modo di pensare. Per quanto mi riguarda, le due cose non esistono in senso assoluto. Potremmo definire 'malvagio' un contadino perché il suo lavoro in un certo senso distrugge la natura? O vedere il boscaiolo come un incallito criminale antiecologista? Si rischia di narrare storie molto scadenti se ci si basa su cose di questo tipo. E poi ci sono già troppi film che si concludono con la morte del 'cattivo' e in cui tutti 'vissero felici e contenti'. L'uomo ha un karma e non può fare altro che seguirlo perché fa parte della *sua* natura, e non perché decide di persona di agire per questi non meglio identificati 'bene' o 'male'.

La Disney

Durante la campagna promozionale giapponese degli ultimi film Disney, molti dei loro autori e registi sono venuti a trovarmi. Sono tutte brave persone molto propositive, e con loro ho scambiato molte opinioni riguardo ai reciproci film d'animazione. Si dicono spesso molto invidiosi del sistema di lavoro giapponese perché, secondo la loro opinione, noi abbiamo meno restrizioni e più possibilità di creare cose originali. Per quanto mi riguarda, ritengo semplicemente che i miei film siano più malinconici dei loro, anche se non è mia abitudine lavorare facendo dei confronti con le altre produzioni. Loro invece si dichiarano molto influenzati dai cartoni animati giapponesi, e quando dicono così non so proprio cosa rispondere. Viviamo in due mondi molto diversi. Anche se in Occidente i film d'animazione Disney sbancano al botteghino, qui da noi il successo maggiore ultimamente l'hanno ottenuto **Evangelion** e **Sailor Moon**. Ma devo dire che queste cose non m'interessano. I sistemi di distribuzione fanno parte del business, un settore che io non conosco particolarmente, quindi accetto volentieri che distribuiscano il mio film in Occidente. Avranno le loro buone motivazioni.

Il drammatico diario di produzione – Sconsigliato ai soggetti impressionabili

1994, agosto - Il regista Hayao Miyazaki inizia da solo la preproduzione. Elabora la storyline e realizza alcune illustrazioni delle scene principali per rendere l'idea dell'impatto visivo che intende dare al film.

1995, 18 aprile - Viene completato il programma.

1995, 2 maggio - Miyazaki inizia a elaborare lo storyboard.

1995, 14 maggio – Lo staff - sedici persone più il regista - parte per un viaggio di sei giorni sull'isola di Yakushima nella regione di Kagoshima alla ricerca di alcune location in cui ambientare la storia per ispirare gli scenografi. Il tutto dura sei giorni, ma non viene scattata nemmeno una foto. Miyazaki preferisce che gli scenografi si concentrino sulle sensazioni che i paesaggi danno a loro personalmente.

1995, 15 luglio – Mentre i lavori per **Mononoke Hime** continuano, lo Studio Gibli presenta altri due film: **Mimi o Sumaseba** (vedi **Kappa Magazine** 73) e **On Your Mark** (vedi **Kappa Magazine** 75).

1995, 8 dicembre – John Lasseter, il regista di **Toy Story**, fa visita allo Studio Gibli. E' appassionato dei film di Miyazaki, e richiede fotocopie degli storyboard di **Tonari no Totoro**.

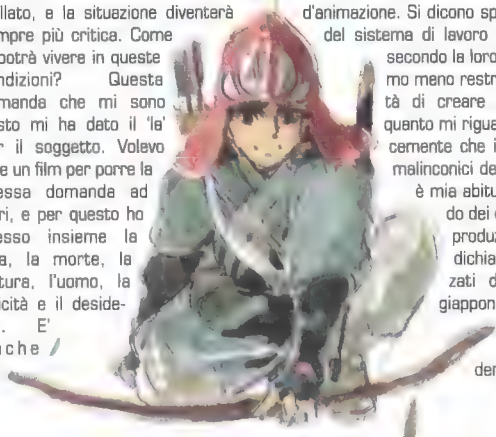
1995, 15 dicembre – Miyazaki rimprovera due giovani disegnatori che lavorano lentamente, e affida loro la sequenza del Tatarigami ricoperto di vermi ondeggianti: una punizione terribile!

1996, 5 gennaio - Primo giorno di lavoro. Toshio Suzuki, il produttore, augura a tutti buon anno comunicando con ghigno diabolico che le vacanze estive dovranno necessariamente saltare. Nel frattempo prende il via la spasmodica ricerca di un assistente per il direttore della sezione disegno, ma tutti rifiutano, anche fuori dallo Studio Gibli: nell'ambiente dell'animazione circola la leggenda che Miyazaki e i responsabili dello Studio esercitino un controllo totale sulla produzione di un film, e che sia pressoché impossibile lavorare con loro. Naturalmente è solo una leggenda...

1996, 12 gennaio – Per raggiungere la I.M., uno dei principali studi di rifinitura, sono necessari ben due furgoni per il trasporto dei colori: ben 546!

1996, 16 gennaio - La sezione CG prepara in sole due ore i disegni dello sfondo di due inquadrature; lo fa come semplice prova e con molta approssimazione. Miyazaki mostra il risultato a decine di animatori, esaltandone i pregi dopo aver sostenuto per settimane che la computer grafica era inutile e lenta. La sezione CG tira finalmente un sospiro di sollievo.

1996, 6 aprile - Ricevimento di benvenuto per i nuovi arrivati. A sorpresa partecipa anche l'arcinoto Hideaki Anno della Gainax.

1996, 17 aprile – Primi atti di nervosismo

dovuti allo stress da superlavoro. Un giovane disegnatore colpisce la porta del bagno e la ammacca. Scuse a profusione.

1996, 15 maggio - Arriva Jo Hisaishi, compositore, per discutere con regista e produttori della colonna sonora. Nel frattempo viene completata al computer l'inquadratura della freccia che colpisce il Tatarigami all'occhio. Miyazaki ordina di presentarla immediatamente alla sezione CG, e dà un consiglio perentorio: "Dopo averla visionata, non dimenticate di applaudire".

1996, estate – Nonostante la dichiarazione di inizio anno, il Magnanimo Produttore permette allo staff di fare un viaggio a Izu in luglio e di andare in vacanza in agosto.

1996, 9 settembre - Miyazaki rinuncia al previsto aumento del ritmo di lavorazione. Il caldo eccessivo rende tutti più umani. L'indomani, Isao Takahata si recherà a uno studio cinematografico per preparare il suo nuovo film, **Tonari no Yamada kun** (vedi **Kappa Magazine** 79)

1996, 22 ottobre – Viene proiettata una versione abbozzata del film per raccogliere opinioni da tener presenti per apportare i ritocchi. I particolari più commentati: la violenza di alcune scene, la simpatia dei Kodama, l'accuratezza delle animazioni, la bellezza degli sfondi.

1996, 30 ottobre - Lo scaffale del direttore dei disegni è improvvisamente vuoto, nonostante il ritmo di lavoro sia già oltre le possibilità umane. Ci si prepara a chiedere al regista di cambiare metodo di lavorazione per rientrare nei tempi.

1996, 8 novembre – Miyazaki sorprende tutti con una bizzarra proposta: vuole che la sigla del film sia cantata da un cantante lirico. Viene contattato Yoshikazu Mera, uno dei più rappresentativi dell'intero Giappone.

1996, 11 novembre - Il programma per l'estate dell'anno a venire prevede una gara di corsa molto lunga, il Giro di Shinshu. Si tratta di percorrere 165 chilometri fino alla casa in montagna del regista senza mai fermarsi. Miyazaki prepara un enorme poster e lo attacca alla parete: lo slogan è "Non c'è strada in salita che non possa essere scalata". Partecipa – ovviamente – tutto lo staff, poiché secondo il regista è giunto il momento di fare movimento per scaricare lo stress da lavoro. Lo staff prepara per l'occasione addirittura l'uniforme dello Studio, ma a causa della loro professione sedentaria rischiano di non arrivare comunque alla meta.

1996, 9 dicembre - Miyazaki arriva in ufficio senza barba e baffi. Sembra ringiovanito di dieci anni, ma ha perso solennità. Lo staff al completo è sconcertato.

1997, 6 gennaio - Primo giorno di lavoro. Fino alle 23:30 di due giorni prima Miyazaki aveva intenzione di completare lo storyboard, ma a causa di una serie di ripensamenti termina il lavoro solo oggi. E' molto triste, perché si era ripromesso di finire tutto prima del suo compleanno che, per inciso, era il 5 gennaio. Miyazaki aveva compiuto 56 anni lavorando sullo storyboard.

1997, 8 gennaio – L'Impietoso Produttore Toshio Suzuki espone nuovi dubbi che si vanno ad aggiungere a quelli del regista. E così Miyazaki torna per l'ennesima volta a modificare lo storyboard, dichiarando di aver trovato un finale migliore.

1997, 17 gennaio - Esame medico per tutto lo staff. Il regista e il produttore si rifiutano di affrontarlo, affermando di sapere già fin troppo bene che le loro condizioni di salute sono tutt'altro che buone.

1997, 2 febbraio – Dichiarazione ufficiale di stato d'allerta generale. Da oggi tutti dovranno lavorare senza sosta, domenica compresa. Non c'è più tempo nemmeno per le piccole pause: Miyazaki si prepara un piatto di ramen, ma la sezione CG ha bisogno dell'approvazione finale per una scena. Quando il regista torna, gli spaghetti hanno assorbito tutto il brodo e sono divenuti immangiabili. Il regista ingurgita tutto in un drammatico silenzio.

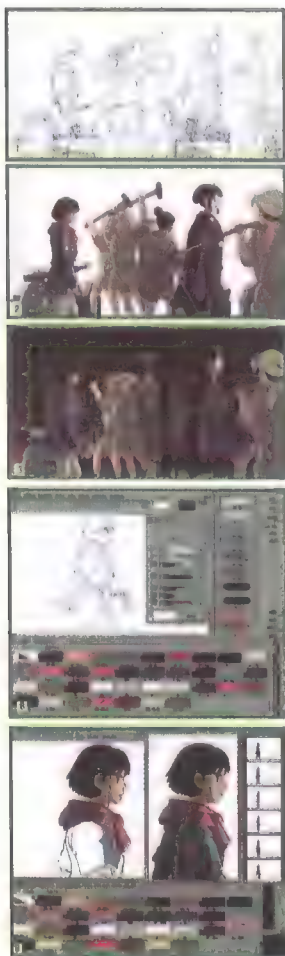
1997, 9 febbraio - Anche oggi il regista arriva a piedi da Tokorozawa, nonostante lavori fino a tardi ogni giorno e senza pausa.

1997, 16 febbraio – I collaboratori esterni addetti ai disegni iniziano a consegnare a raffica, intasando il lavoro di impaginazione. Il regista, alla vista della mole di disegni ammucchiati sul suo scaffale, si lascia prendere dalla disperazione.

1997, 4 marzo - Allo studio MIT arrivano il signor Masahiko Nishimura (il doppiatore di Koroku e attore teatrale) e la signora Yuko Tanaka (la doppiatrice di Eboshi). Nishimura è alto, e appare come una persona franca e schietta. Eppure, appena inizia a doppiare il suo personaggio, la sua espressione cambia radicalmente. Miyazaki dichiara che la sua interpretazione è "uno spettacolo".

1997, 18 marzo – Miyazaki sorprende tutti e dichiara al programma TV *Susume! Tenpa shonen* di voler andare in pensione subito dopo la conclusione di **Mononoke Hime**. Nello stesso giorno si tiene una riunione spontanea dei disegnatori per fare il punto della situazione e completare una volta per tutte il lavoro, a costo di morirci sopra. Manca solo un mese all'anteprima. Da quel momento lavoreranno tutti come disperati. E ce la faranno.

Cinque vecchi scenografi

Far lavorare cinque scenografi per un solo film è stata un'impresa senza precedenti, e non 'un lusso' come hanno detto molti. Solo per **Tenku no Shiro Laputa** era stato impiegato più di uno scenografo (Toshiro Nozaki e Fumi Yamamoto). Ma questa volta il numero degli scenografi era considerevole. Ma perché ben cinque? Miyazaki ritenne che un solo scenografo non si sarebbe mai addossato tutto il lavoro, perché il palcoscenico di **Mononoke Hime** non si riferisce all'antico Giappone, ovvero qualcosa

che non esiste più. I cinque scenografi si sono divisi così il lavoro in base alle proprie preferenze e abilità. Ojika si è occupato delle scenografie diurne del villaggio di Ashitaka, mentre a quelle serali ha lavorato Yamamoto, e così via. Altri hanno preferito dedicarsi a un'ambientazione particolare, come Takeshige che ha dominato la scena di Tataraba, anche se aiutato da altri. E così, pur nella collaborazione, è nata una sorta di concorrenza. Nessuno voleva che la sua parte fosse inferiore a quella degli altri. Il risultato finale è grandioso.

La computer grafica 'invisibile' dello Studio Gibli

"Credo che guardando il film, se non lo si sa, non ci si accorga nemmeno dove abbiamo usato la computer grafica" dice Yoshinori Kanno, direttore generale della sezione CG dello Studio Gibli. E il suo bello è proprio questo. Non si ha la sensazione di qualcosa di posticcio, che sia stato semplicemente aggiunto per fare effetto. Si fonde perfettamente con le immagini disegnate a mano. Ma quali sono state esattamente le parti lavorate in CG?

1) Trasformare i movimenti degli oggetti e degli ambienti tridimensionali creati al computer in modo che apparissero come disegni fatti a mano. Per questo è stato sviluppato un programma apposito. La normale CG è in grado di realizzare bellissime ombre sfumate, mentre con questo programma si può ottenere intenzionalmente un'ombra 'a settori' molto simile a quelle usate in animazione manuale.

2) Composizione digitale. Il processo consiste nel riprendere i disegni uno a uno con la tecnica del *chroma key*, in modo che il computer veda solo il soggetto e non lo sfondo (che in genere è completamente blu o verde). Trasformati i disegni in dati digitali, vengono tutti raccolti sul computer. Lo stesso tipo di lavoro è stato fatto anche in **Mimi o Sumaseba**, ma Yoshinori Kanno ha preteso dallo staff maggior precisione e impegno per questa nuova esperienza. La cosa più vantaggiosa della composizione digitale consiste nel poter aggiungere i vari effetti *dopo* che i dati digitali sono stati letti dal computer. Per esempio, si può modificare la messa a fuoco o la luminosità (anche di un singolo punto), cambiare un colore o addirittura operare sostituzioni di soggetti dalla scena.

3) Colorazione digitale. Questo offre alcuni vantaggi. Per esempio, si possono creare facilmente tonalità di colori che non esistono in commercio, e quindi avere una gamma incredibilmente più vasta rispetto a quella nota. Oppure si può 'rubare' un colore da uno sfondo dipinto a mano e usarlo per altri soggetti, in modo da rendere il tutto più omogeneo. E poi, naturalmente, c'è il fattore velocità: per riempire un'intera area con un solo colore, basta un clic.

La prima volta che lo Studio Gibli ha fatto uso di CG è stato nel film **Heisei Tanuki Gassen Ponpoko** di Isao Takahata. Era stato chiesto a collaboratori esterni di realizzare una sola scena con la tecnica digitale. E' stato solo durante la lavorazione di **Mononoke Hime** che si è pensato di farne un uso più serio, tanto che è stata ufficializzata la sezione CG. Inizialmente doveva occuparsi di alcune scene 'sperimentali', ma visti i risultati è stata impiegata al pari dell'animazione manuale. "In genere si pensa che la computer grafica si debba occupare esclusivamente di filmati tridimensionali" dice Kanno, "ma così si rischia di non sfruttarne tutte le potenzialità. D'ora in poi l'applicazione della CG aumenterà sempre di più, e se si iniziano a cercare metodi per esprimersi in modo diverso si troveranno sempre nuovi ostacoli. Cercando di superare tali ostacoli, noi abbiamo sviluppato nuovi programmi. Credo che dovremmo tutti iniziare a pensare in modo più elastico".

Come si fa un film d'animazione

Progetto (kikaku) – Ovviamente il tutto deve partire da un'idea, che poi va sviluppata in una storia vera e propria. I personaggi, la storia e le scene che il regista ha elaborato vengono poi raccolte tutte insieme.

Storyboard (e-konte) – Si disegnano piuttosto dettagliatamente tutte le singole scene e inquadrature in modo da fornire una traccia precisa a tutti coloro che lavoreranno al film. Le 'vignette' così realizzate hanno tutte la stessa forma rettangolare (e le stesse dimensioni) per rappresentare lo schermo cinematografico su cui appariranno. Lo storyboard di **Mononoke Hime** è stato interamente realizzato dal regista Hayao Miyazaki.

Disegni principali (genga) - Seguendo lo storyboard si realizzano i disegni principali: un lavoro molto importante perché è il fulcro dei movimenti chiave di ogni scena. In Giappone, chi li realizza ottiene un appellativo che suona quasi da supereroe, Gengaman. Controllare l'uniformità di tale lavoro è invece responsabilità del Direttore dei Disegni, che ne verifica sia la qualità, sia la fedeltà allo stile. In questo caso, allo stile di Miyazaki.

Intercalazione (doga) - I disegni principali vengono utilizzati da altri disegnatori (gli intercalatori, appunto) come punti chiave dei movimenti dei personaggi. In questo modo l'animazione risulterà fluida, in quanto ogni singolo movimento verrà scomposto in tanti altri piccoli movimenti. In questa fase della lavorazione vengono tracciati anche i contorni di ombre e luci sui personaggi.

Ricalco su acetato e rifinitura (cell-ga, shiake) - I disegni realizzati finora su carta vengono trasferiti sui fogli di acetato trasparente. Una volta questa operazione era manuale, mentre ora viene realizzata grazie a una sorta di fotocopiatrice di precisione. I fogli di acetato vengono poi colorati a mano (uno a uno) sul retro: in questo modo il colore risulta brillante e non rischia di coprire i contorni neri del disegno. I colori da usare sono segnalati da una tabella numerica, in modo da evitare errori.

Ripresa, montaggio e stampa (satsuei, enshu, rokuon) - I disegni sulla cellulosa vengono trasferiti su pellicola fotografandoli uno a uno. Sulla pellicola cinematografica, un secondo è frazionato in ventiquattro fotogrammi. Questo significa che per ogni secondo di animazione sono quindi necessari ventiquattro disegni, ma è possibile fotografarne ognuno anche due volte senza perdere l'effetto di fluidità. In questo caso, i disegni per ogni secondo di animazione scendono a soli (!) dodici. Successivamente le singole sequenze vanno montate in ordine cronologico, dopodiché si aggiunge la traccia sonora, composta da dialoghi, rumori e musica. Ultimate queste operazioni, la pellicola che viene stampata per la prima volta (come prova) viene segnata come 'numero zero'.

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

LA PICCOLA GRANDE AVVENTURA

BE', PIU' DIVENTI PICCOLO, PIU' I POSTI VICINI TI SEMBRERANNO **LONTANI** E **IMMENSI**, GIUSTO?
MA E' IMPOSSIBILE DIVENTARE PICCOLI!

DAVVERO? EPPURE IO CI RIESCO QUALCHE VOLTA!
DAVVERO?! E COME FAI?!

GUARDANDO LE COSE PICCOLE CON **QUESTA!**

...CON QUESTA?

COSE PICCOLE! DOV'E' QUALCOSA DI PICCOLO?
TAP TAP TAP

OOOH!

MMM...
QUI CI SONO DELLE PIETRE PREZIOSE!
OH...
CAVOLI!

QUI C'E` UNA GIUNGLA!

ACCIPICCHIA!
QUI È PIENO
DI INSETTI!

ACCIDENTI!

FLAP

CHE MERAVIGLIA - CONTINUA

MICHAEL di Makoto Kobayashi

ARRIVA GATZILLA

MIAO.

THUMP

RUMBLE

EC-COLO! ODDIO, ODDIO!

AAAAH AAAAH

AIUTO! NON VOGLIO MORIRE!

È ARRIVATO GATZILLA! AIUTO!

MEW...

WROOM

MIAO MIAO MIAAOOO!
AAAAH!

WHOSH

MWRR...
WHOSH

MIAO!
CRASH
VUMP
AAARGH!

THUMP
RUMBLE
È ARRIVATO ANCHE QUI!
AAAH
VIA! VIA! NON PERDIAMO TEMPO!
AAAH
AAAH
AAAH
SCAPPATE TUTTI!
TAP TAP

FUGGIAMO! GATZILLA STA ARRIVANDO ANCHE QUI!
AAH! AAH! AIUTO!
GUARDATE! SI STA FACENDO LE UNGHIE SU UN GRATTA-CIELO!
AAH! AIUTO! È ORRIBILE!

MALE-DETTO...
NON LA FARAI FRANCA, GATZILLA...

FLASH
FLASH

WHOMP WHOMP
MIAU?
AH!
SONY
PARCO

GUARDATE! MA QUELLO NON E`..?
SI! E` ULTRACAT!
MICHAEL E` VENUTO A SALVARCI!

COMBATTE-RÀ CONTRO GATZILLA PER NOI!
AAAAH
FORZA, MICHAEL!
AAAAH
AAAAH
AAAAH
MICHAEL! MICHAEL!

HHFFFF...

UH...

HHFFFF...
...

MICHAEL - FINE

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

FINCHE' C'E' TEMPO C'E' SPERANZA

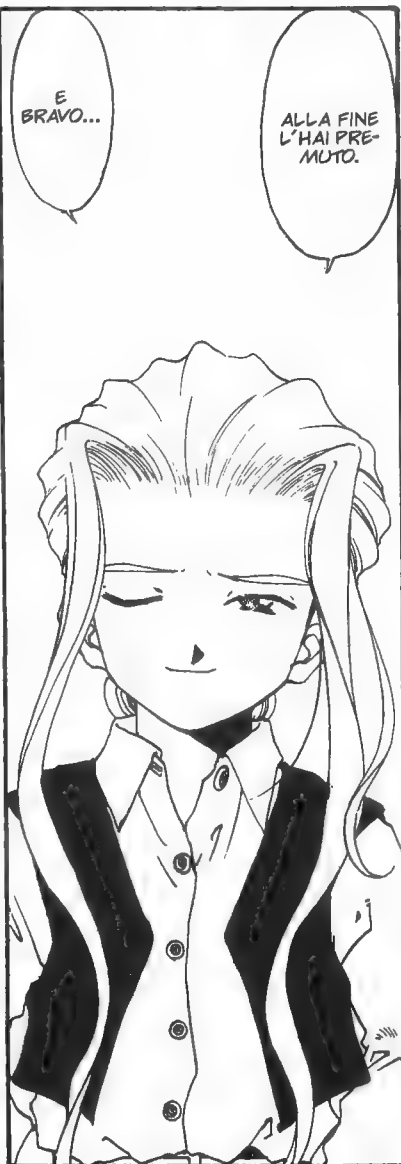
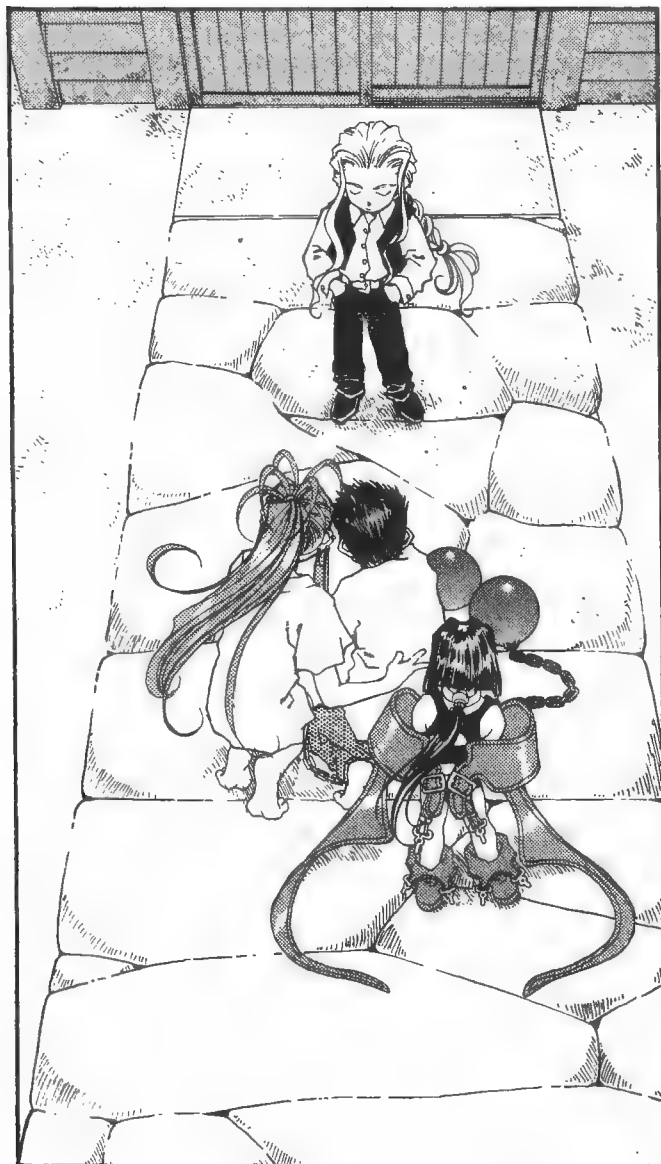
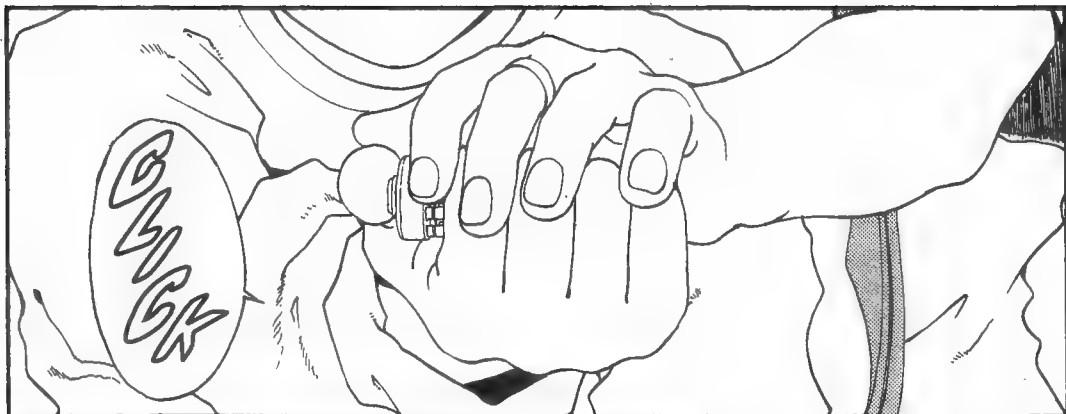
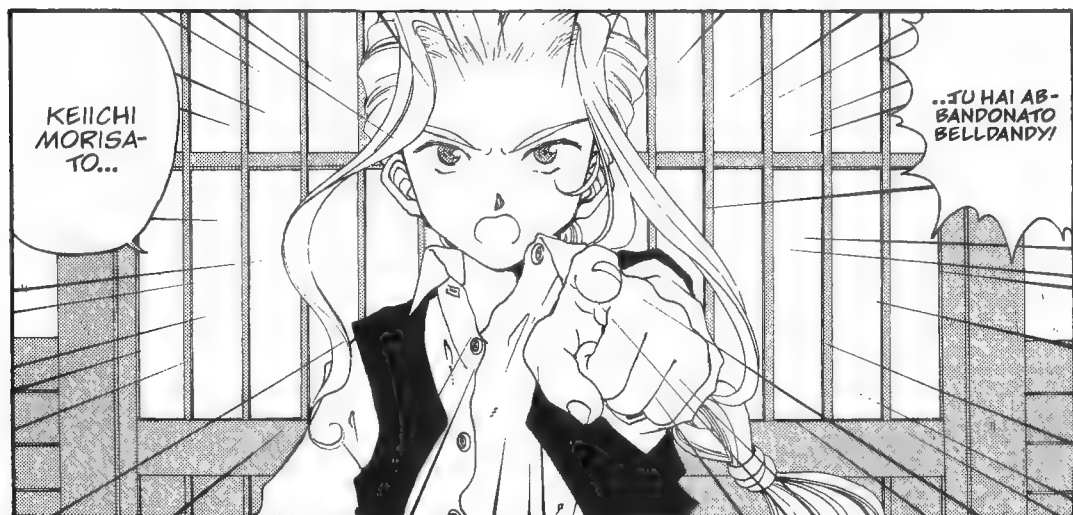
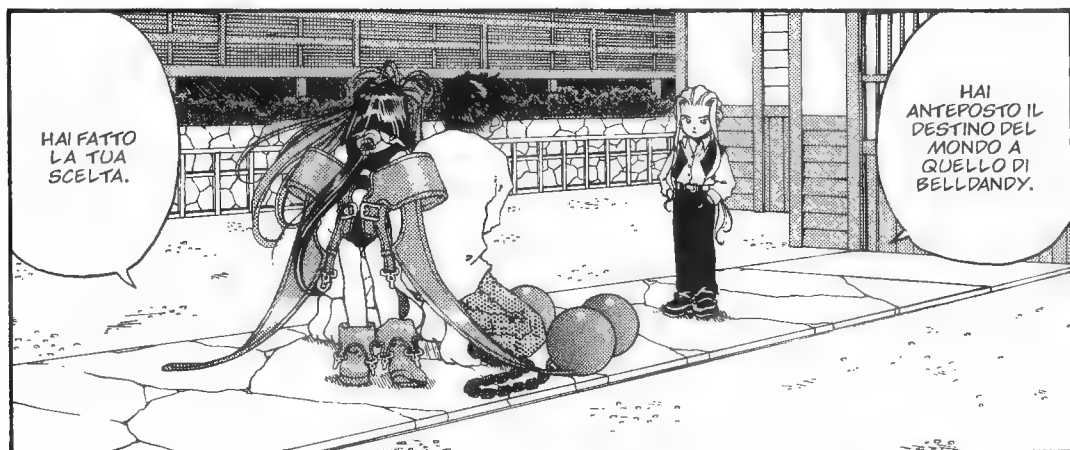
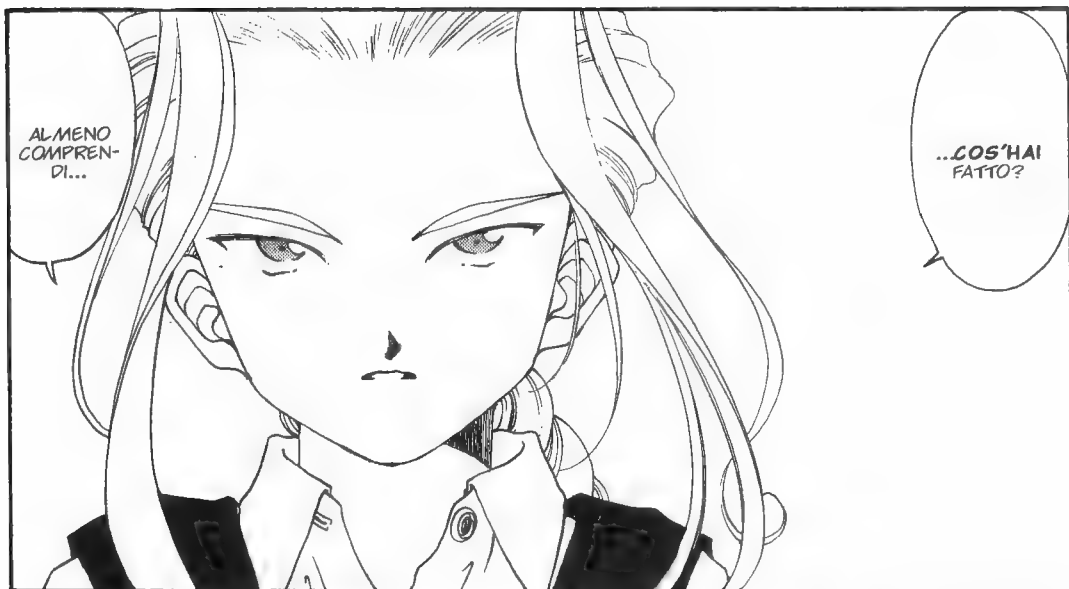
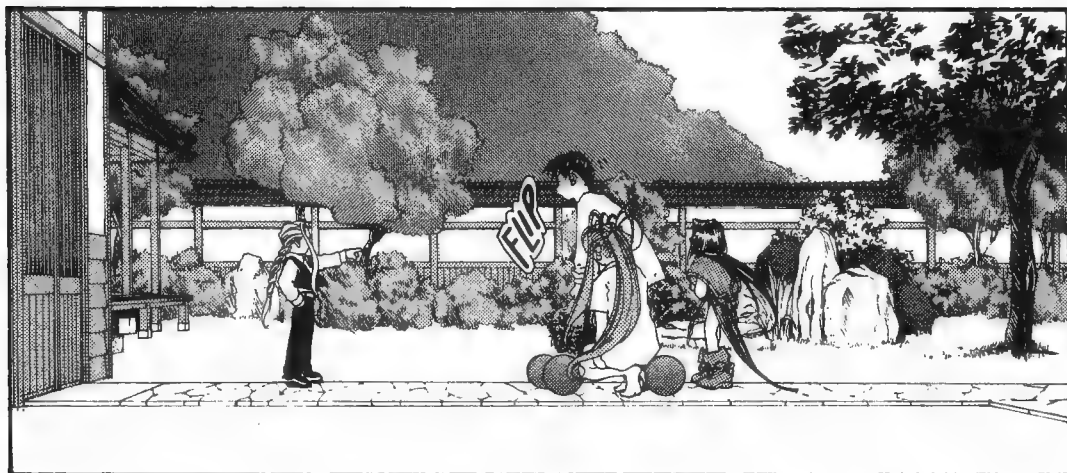
CLICK

ALLA FINE L'HAI PRE-MUTO.
E BRAVO...

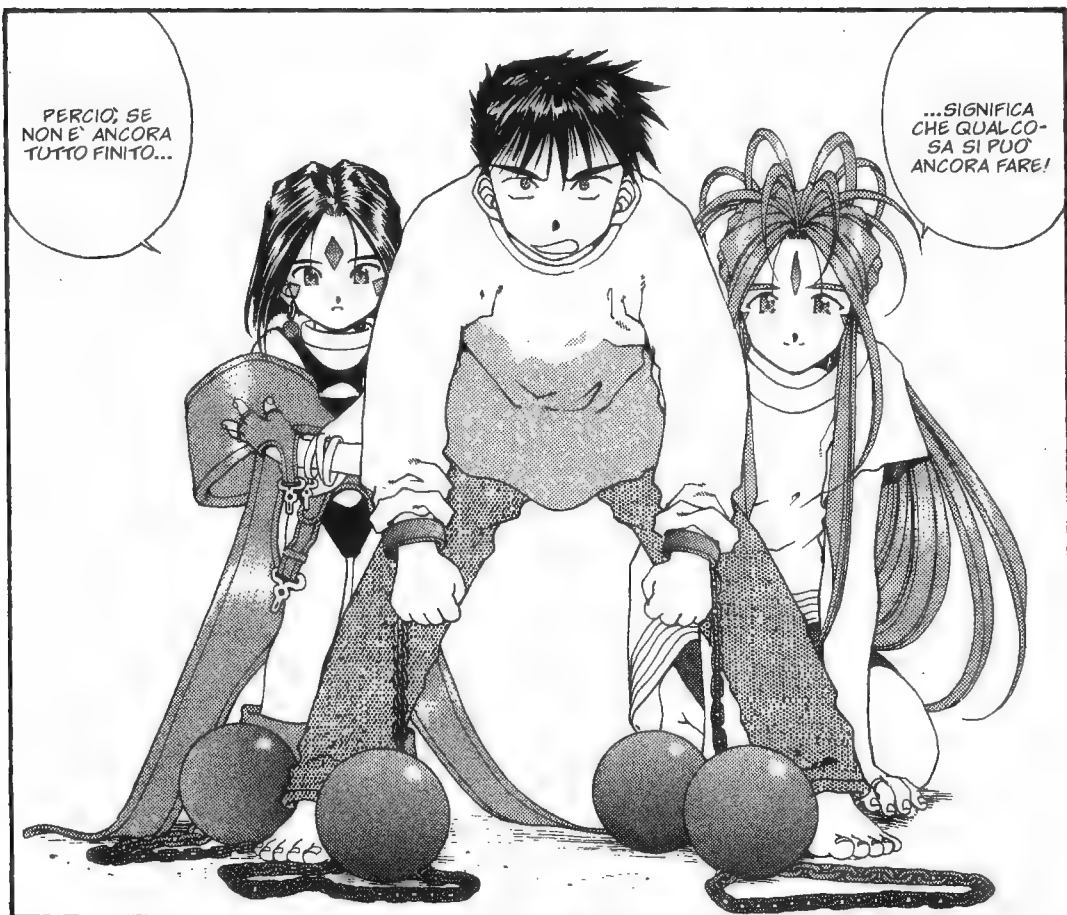
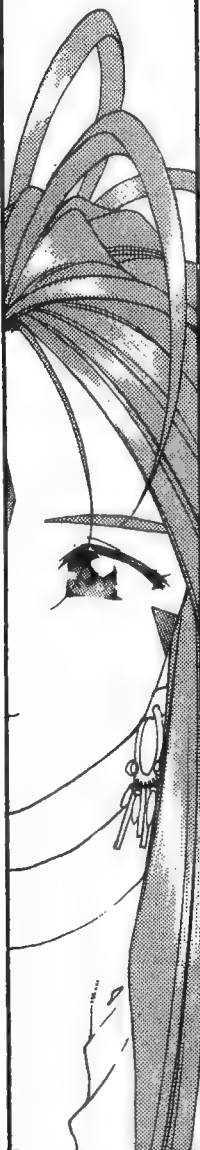
...COS'HAI FATTO?
ALMENO COMPREN-DI...

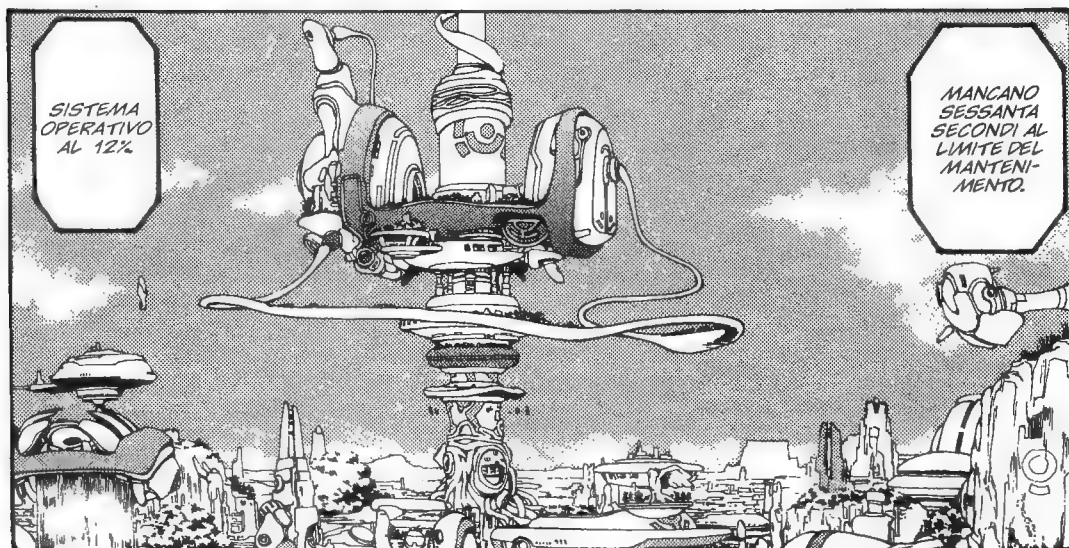
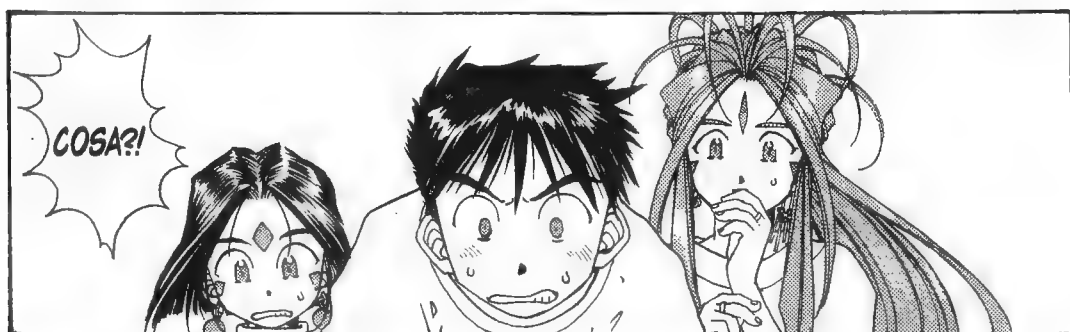
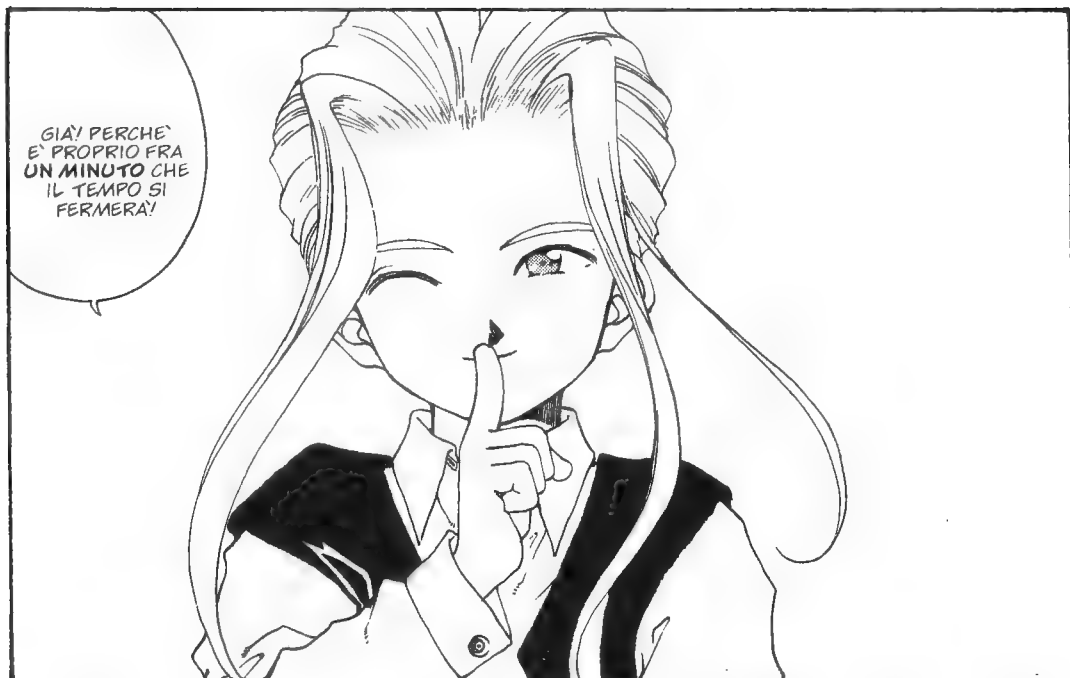
HAI ANTEPOSTO IL DESTINO DEL MONDO A QUELLO DI BELLDANDY.
HAI FATTO LA TUA SCELTA.

...TU HAI AB-BANDONATO BELLDANDY!
KEIICHI MORISA-TO...

FLIP

VORREI CHIEDERTI UNA COSA.
CONTI-NUANDO AD ASPETTARE, BELLDANDY AVREBBE...
...QUALCHE SPERANZA DI SALVAR-SI?
UGH!
NON CREDO CHE ANCHE TU POSSA MORIRE IMMEDIATAMEN-TE, DICO BENE?

PERCIÒ, SE NON È ANCORA TUTTO FINITO...

...SIGNIFICA CHE QUALCOSA SI PUÒ ANCORA FARE!

E` PER QUESTO CHE HO PREMUTO IL PULSANTE!
IO NON HO ANCORA RINUNCIATO A NULLA!
NE` A BELLDANDY...
...NE` A TE!
CAPISCO...
E` PROPRIO PER QUESTO CARATTERE...

...CHE BELL-DANDY RIESCE A RIPOR-RE TANTA FIDU-CIA...
...IN UN ESSERE UMANO COME KEIICHI!
...
SEMBRA INTERES-SANTE...
AVANTI, FAMMI VEDERE...
...COSA SEI CAPACE DI FARE IN UN MINUTO!
COSA...?

GIÀ! PERCHÈ È PROPRIO FRA **UN MINUTO** CHE IL TEMPO SI FERMERÀ!

INIZIARE L'EVACUAZIONE.
E BASTA! HO GIÀ DETTO CHE RIFIUTIAMO IL CONSIGLIO!
LA BARRIERA NON HA EFFETTO!
QUESTO NON E' UN CONSIGLIO.
NON DEVO RASSEGNARMI!
SE LO FACCIO, SARÀ LA FINE!
LA COSA PIU' IMPORTANTE, ORA, E' NON FERMARE IL SISTEMA!

AAAH! BASTA, BASTA! NON CE LA FACCIO PIU'!
E' IMPOSSIBILE SCOPRIRE LA PASSWORD SOLO IN UN MINUTO!

FERMIAMO TUTTO!
SE LO FACCIAMO, ANCHE QUESTO PROGRAMMA INTRUSO SI BLOCCHERA'!

GRAB

PROVIAMO...
...A FARE QUELLA COSA...

MI HAI INGANNATO...
INGAN-NATO?
IO?
SÌ, TU! E CHI SENNÒ?!
IO HO PREMUTO IL PULSANTE, E NON È TORNATO A POSTO PROPRIO UN BEL NIENTE!
PERCHÈ? TI HO FORSE DETTO CHE PREMENDOLO TUTTO SAREB-BE TORNATO A POSTO?
NON...
NON L'AVEVI DETTO...?
CERTO CHE NO.

DUNQUE?
CHE INTENZIONI HAI ORA?
MANCANO POCO MENO DI TRENTA SECONDI.
VOLEVI MOSTRARMI...
...DI COSA SEI CAPACE IN UN MINUTO, NO?
TU, PIUTTOSTO... CHE INTENZIONI HAI?
PENSI DI RESTARE A GUARDARE SENZA FARE NULLA?!
NO, NATURALMENTE...
C'È RIMASTA UNA COSA DA FARE.

NONOSTANTE NON CI SIA PIÙ ALCUNA SPERANZA, NESSUNA POSSIBILITÀ...

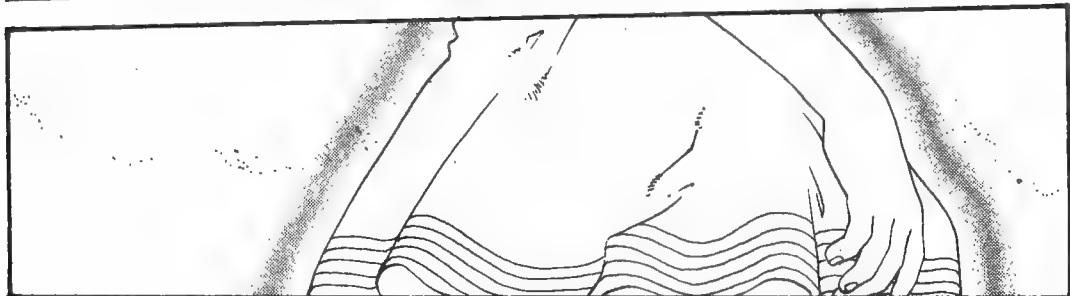
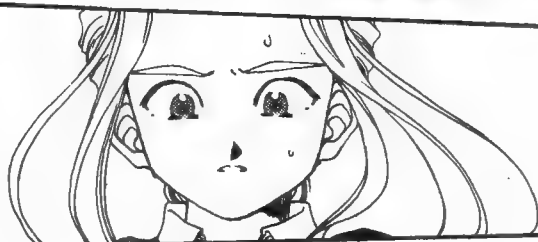
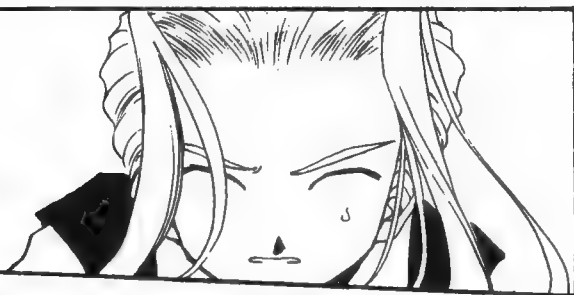
NON MI PIACE.

NONOSTANTE TUTTO NON SI È ANCORA RASSEGNATO?!

È PROPRIO QUESTO SUO SGUARDO...

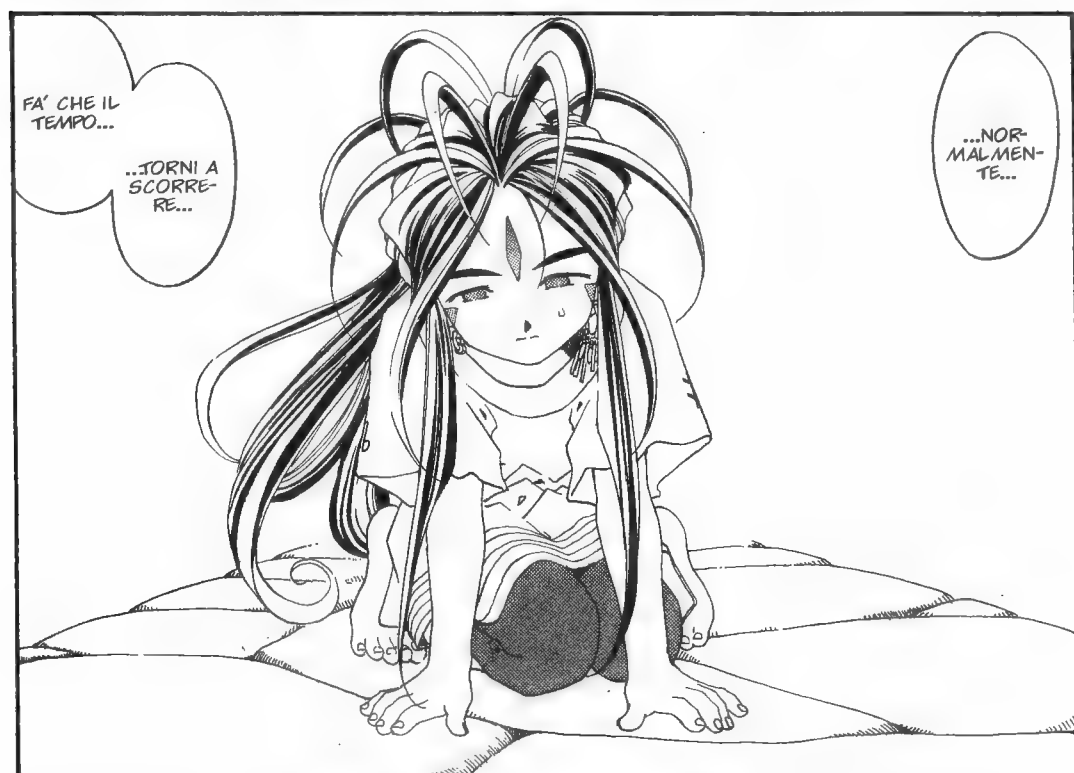
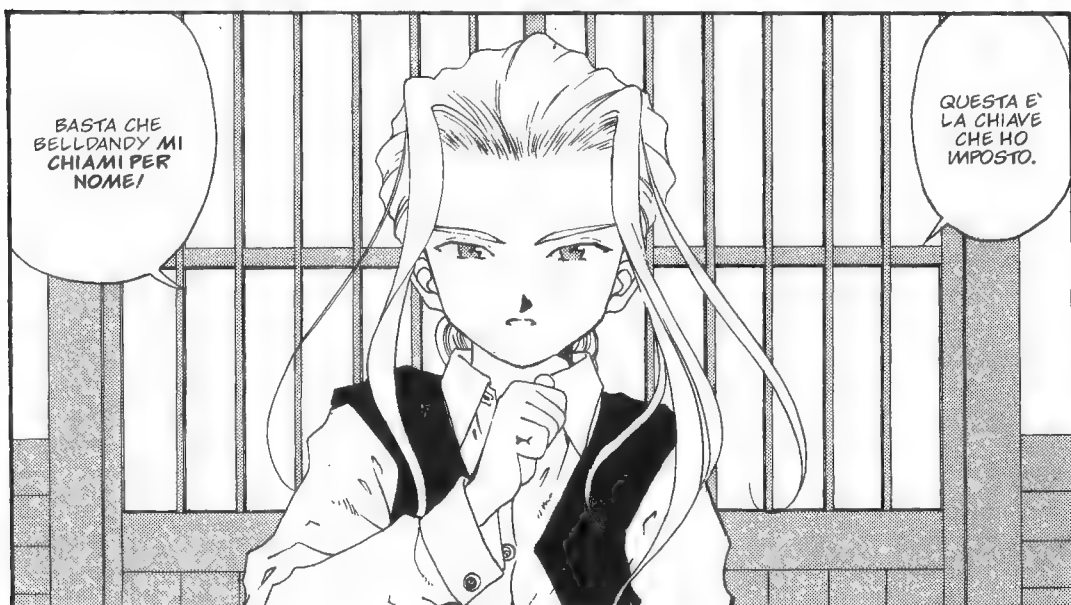
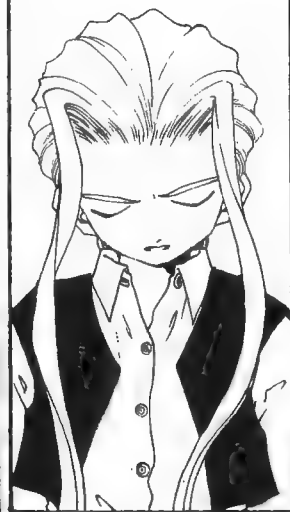
UGH!

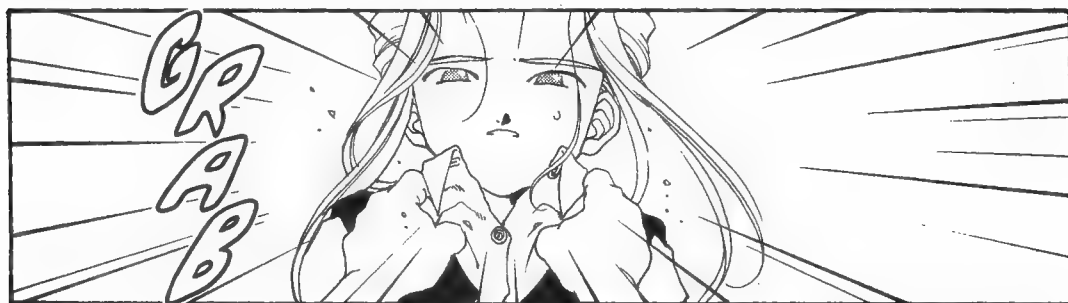
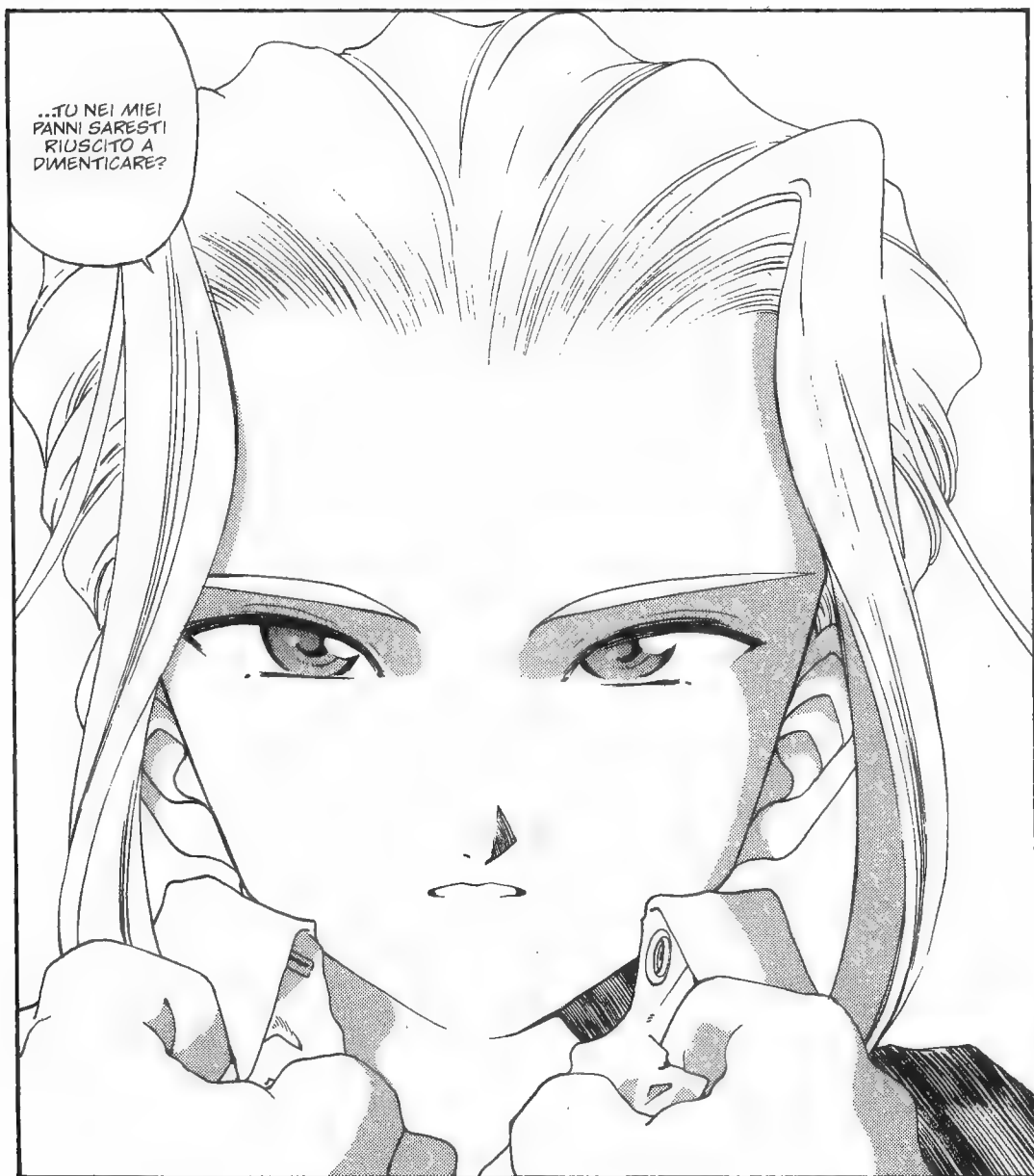
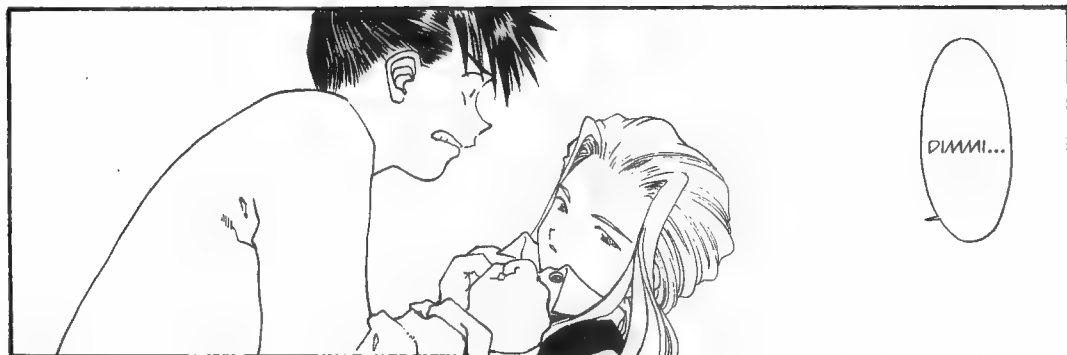
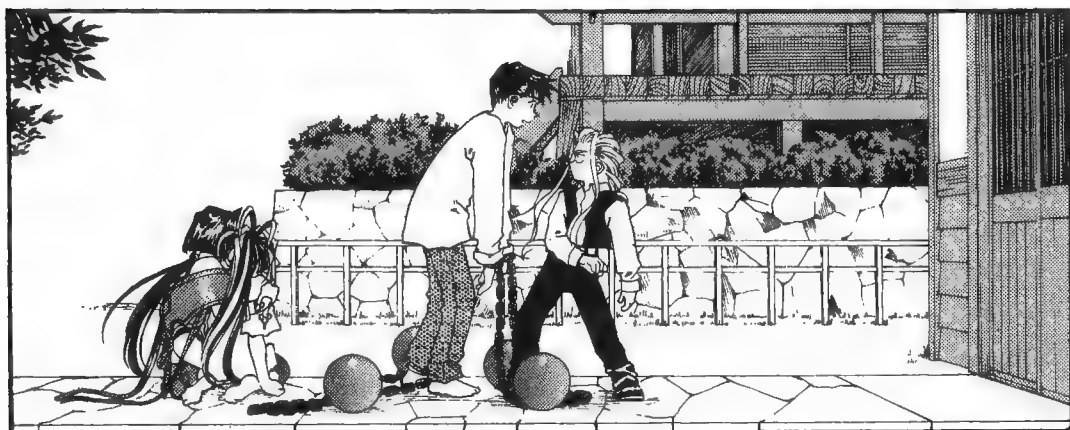
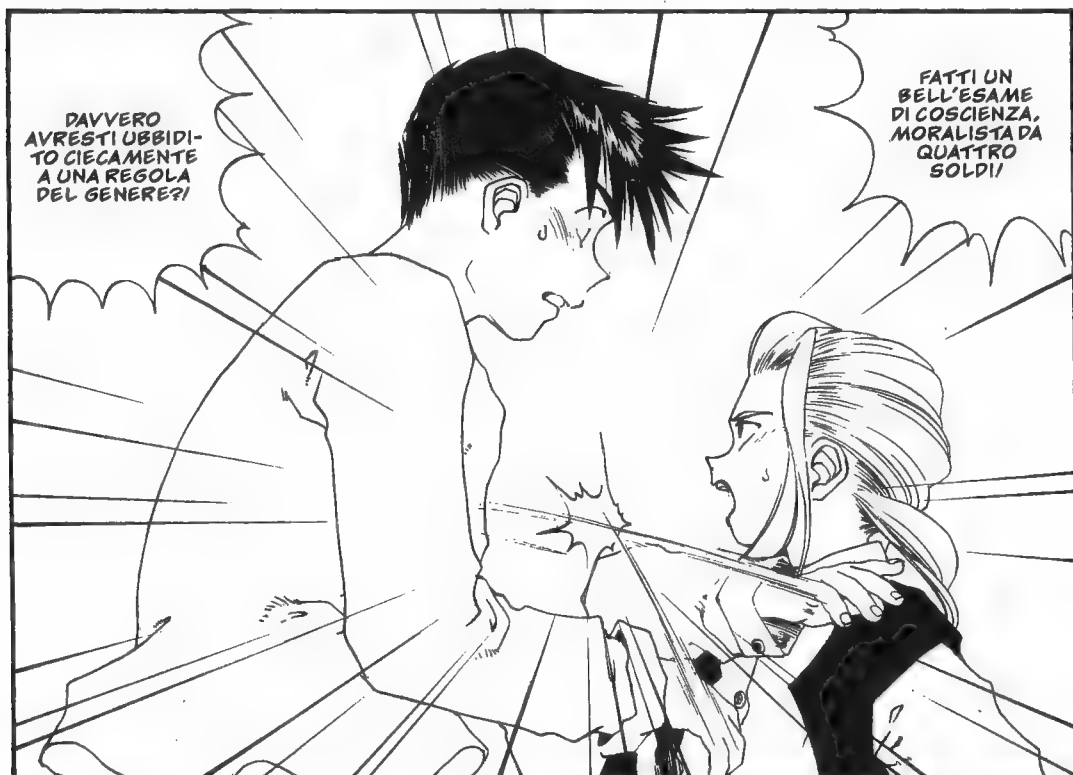
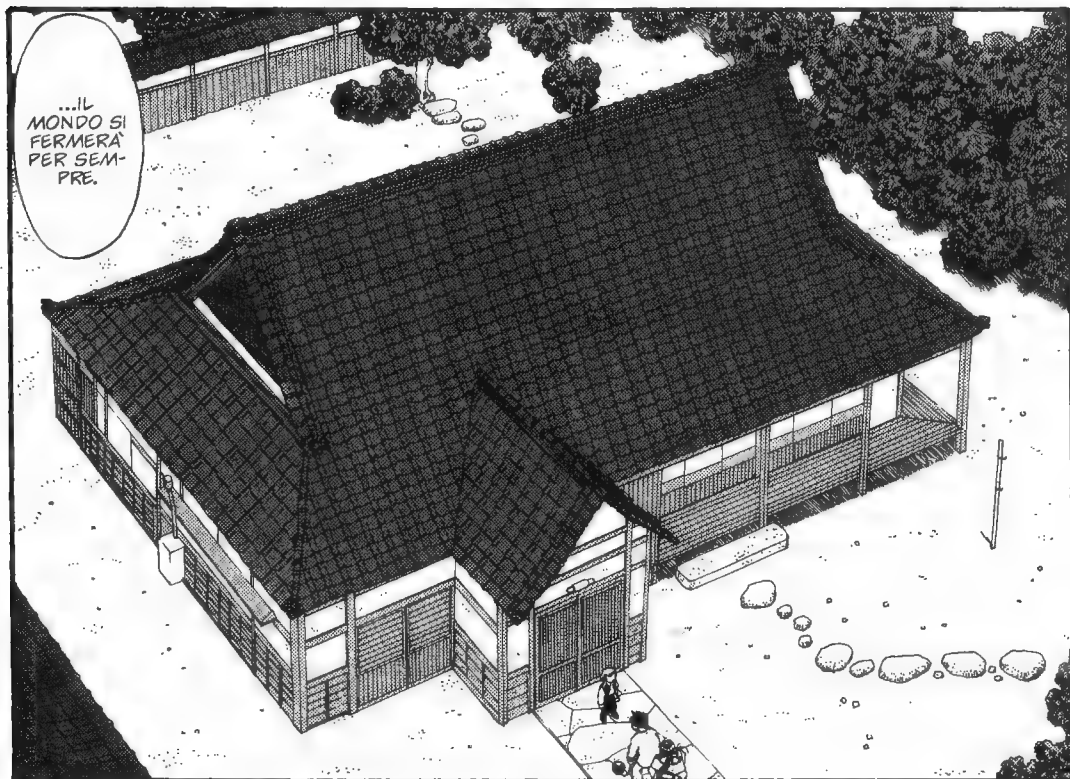
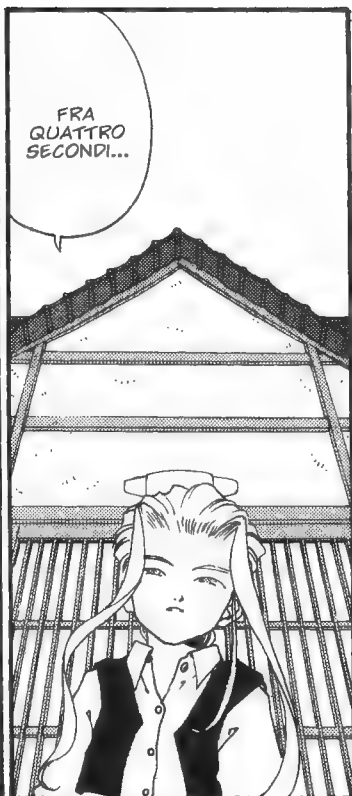
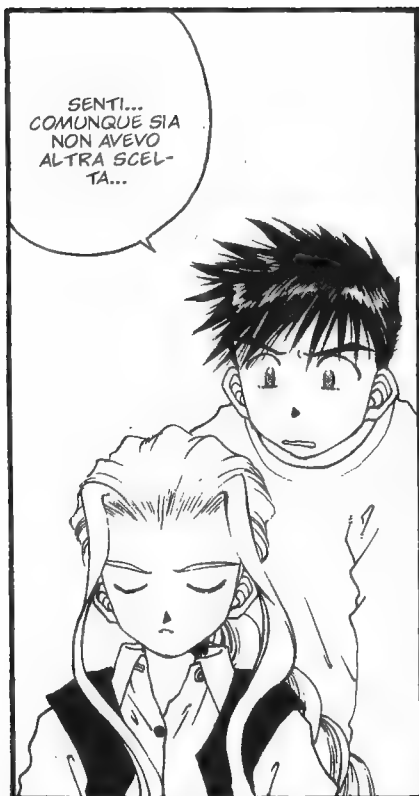
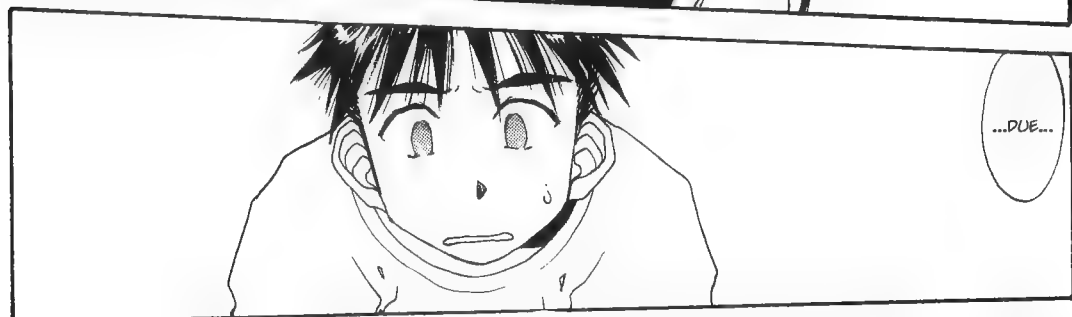
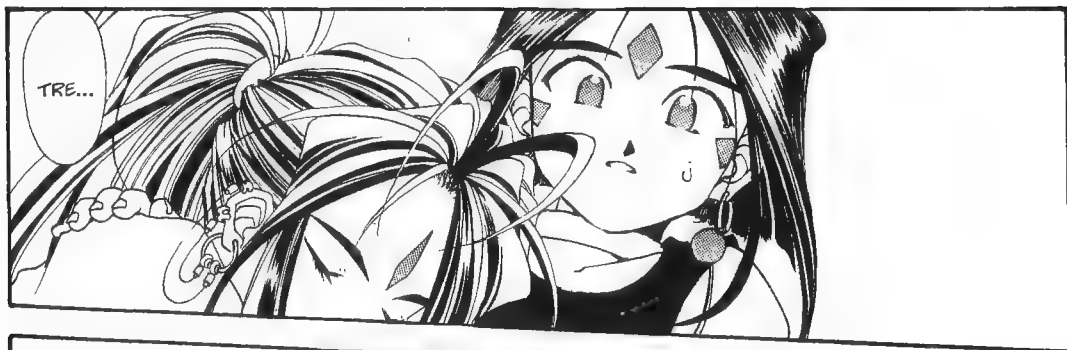
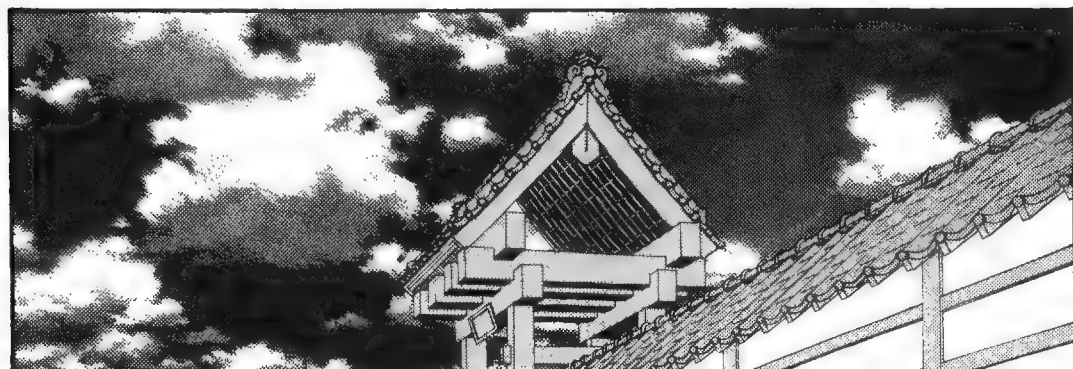
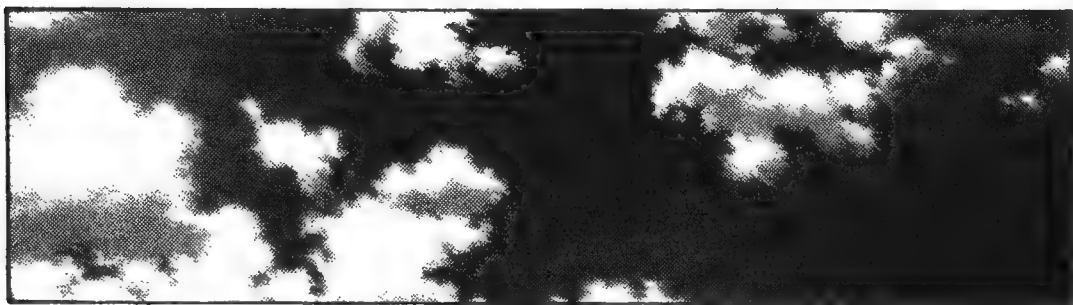
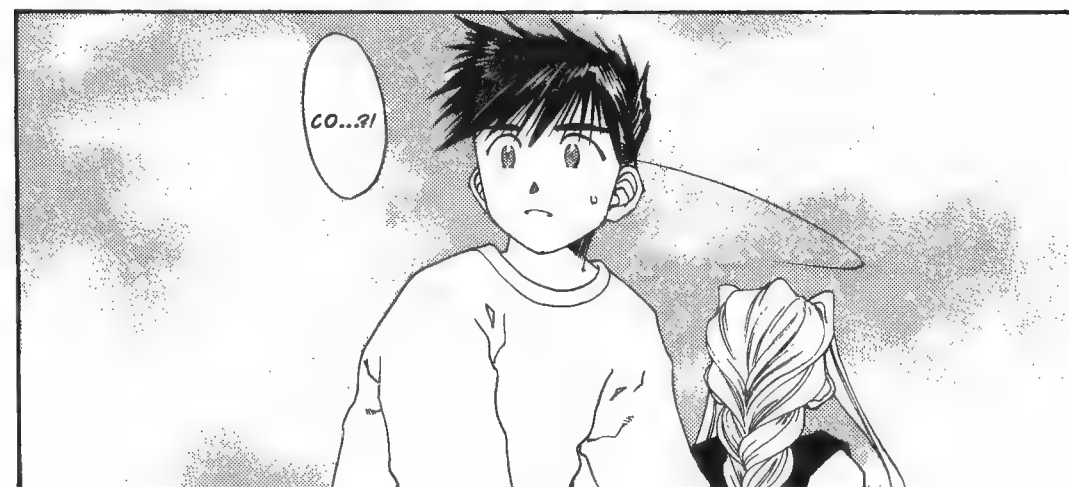
SCUSAMI PER AVERTI FATTO ASPETTARE.

NON MI IMPORTA!
SPINGERÒ A RITROSO IL TUO TEMPO INDIVIDUALE FINCHÈ NON SPARIRAI!
COS...?!
OH, NO!
AVREI DOVUTO IMMAGINARE...
...CHE BELLDANDY AVREBBE FATTO UNA COSA DEL GENERE!

MA PERCHE'...?
...PERCHE' PER LUI RIESCI AD ARRIVARE FINO A QUESTO PUNTO...
...MENTRE NON RIESCI NEMMENO A RICORDARE IL MIO NOME?!

BELL-DANDY!
MA CHE DIAVOLO COMBINI?!
IL MIO BERSAGLIO ERI TU!
SE BELLDANDY NON TENESSE TANTO ALLA TUA INCOLUMITÀ...
...NON SI SAREBBE SACRIFICATA AL TUO PO...
...IL TEM-PO...
UH?!

FA' CHE IL TEMPO...

...TORNI A SCORRERE...

...NORMALMENTE...

...
SÌ...
C'È QUAL-CHE MODO PER FAR TORNARE A POSTO IL TEMPO?!
IMMAGINO CHE ORA POTRAI RIVELARMI LA VERITÀ, NON È COSÌ?!
PAT
QUESTA È LA CHIAVE CHE HO IMPOSTO.
BASTA CHE BELLDANDY MI CHIAMI PER NOME!

UGH...
ECCO PERCHE` NON CI HA MAI DETTO IL SUO NOME...

SE LEI MI AVESSE CHIAMATO PER NOME...
...AVREI POTUTO LIBERARMI DALLA MALEDIZIONE...
...E ANCHE LEI AVREBBE POTUTO EVITARE LA MORTE! QUESTO...
...SAREBBE STATO IL GIUSTO CORSO DEGLI EVENTI...
MA CHE STAI DICENDO?!

SEI UN IPOCRITA!
LO FAI SEMBRARE UN PROBLEMA CREATO DA BELLDANDY!
E INVECE È SUCCESSO TUTTO PER IL TUO DANNATO EGOISMO!

DIMMI...

...TU NEI MIEI PANNI SARESTI RIUSCITO A DIMENTICARE?

DAVVERO AVRESTI UBBIDITO CIECAMENTE A UNA REGOLA DEL GENERE?!

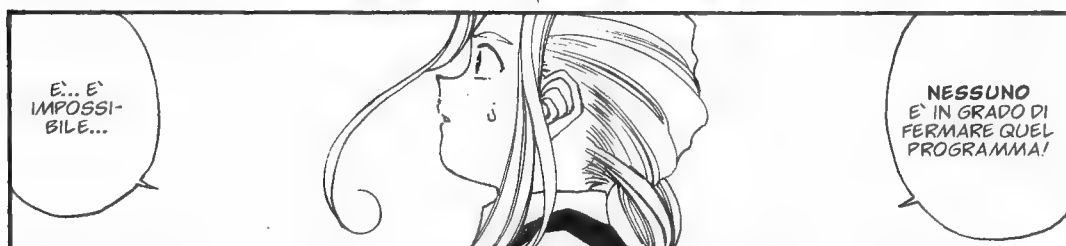
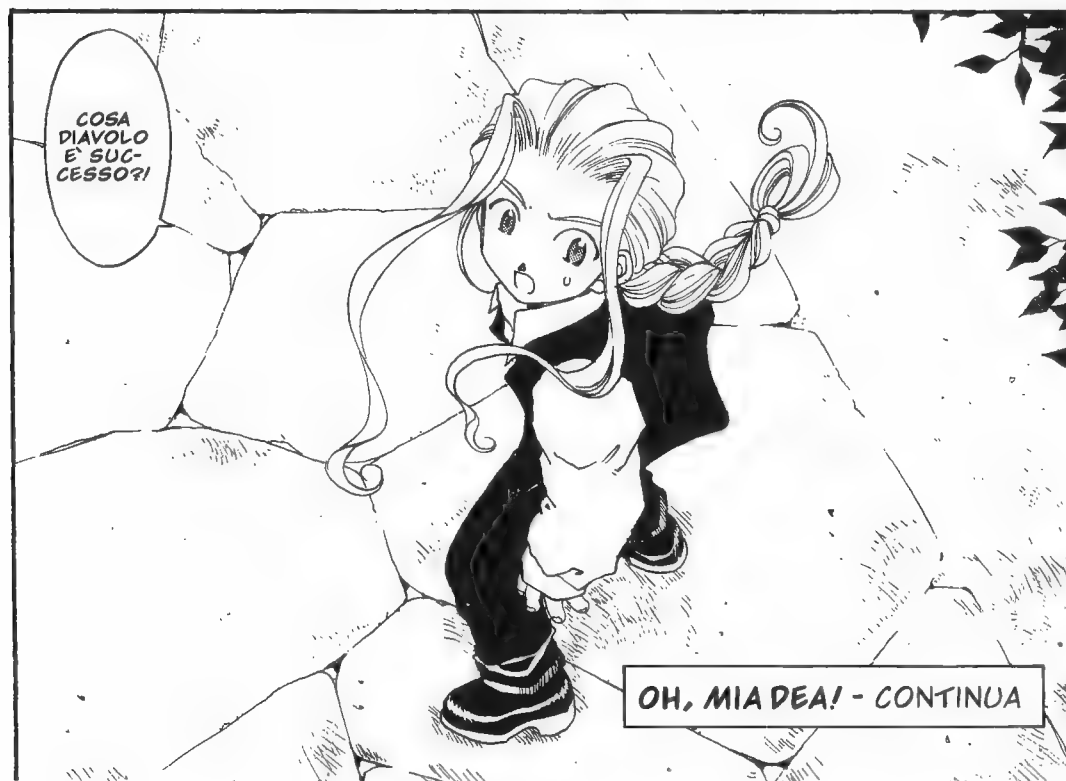
FATTI UN BELL'ESAME DI COSCIENZA, MORALISTA DA QUATTRO SOLDI!

...IL MONDO SI FERMERÀ PER SEMPRE.

TRE...

...DUE...

PART3
FARCO
GABIN
asahi
アサヒビー
マコム

CIP CIP
CIP
CIPCI
CO...?!

COSA DIAVOLO E` SUCCESSO?!

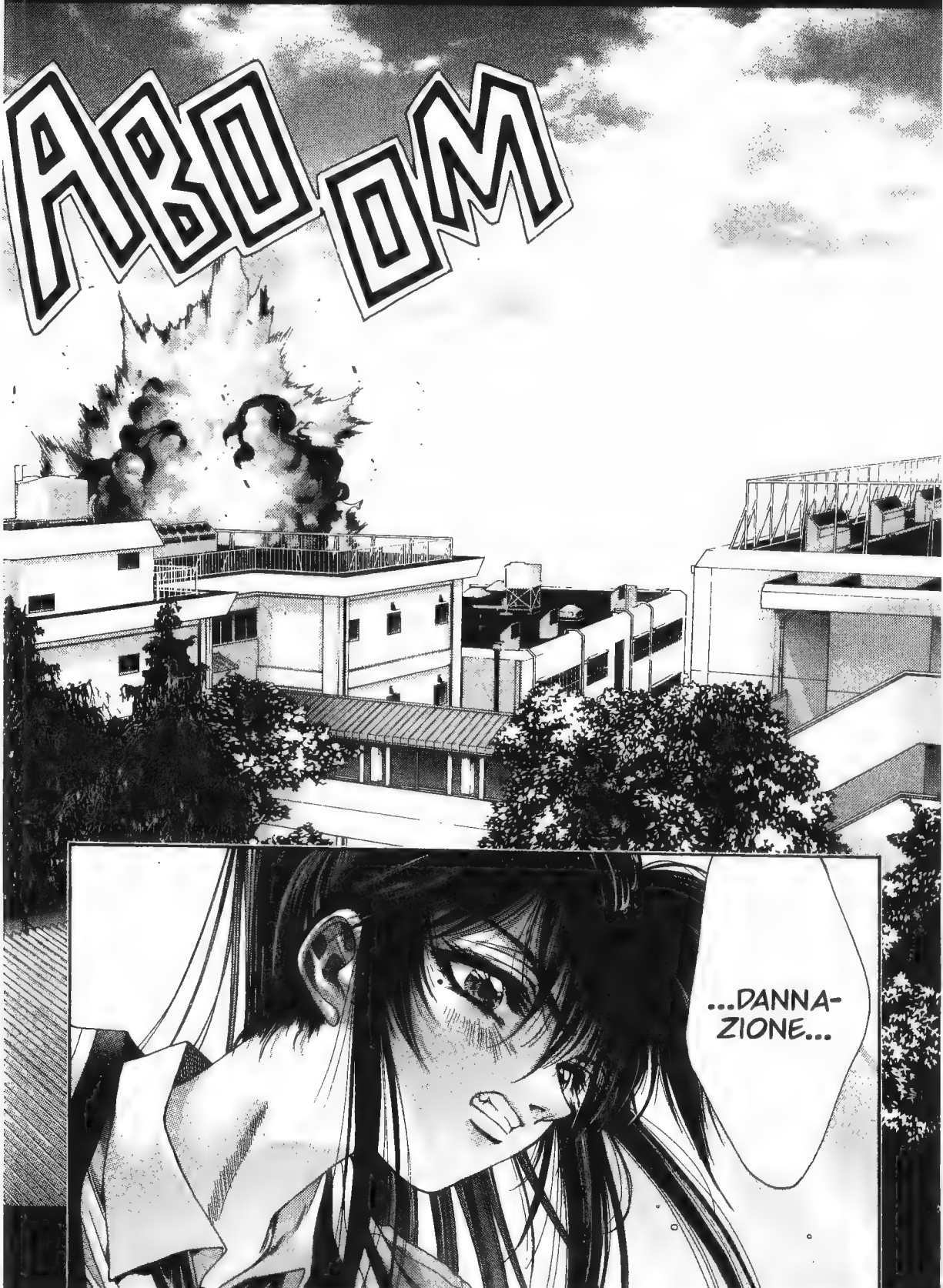
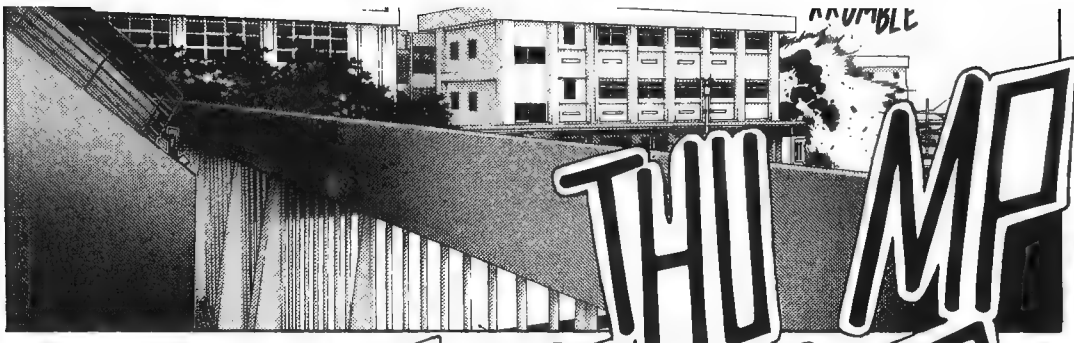
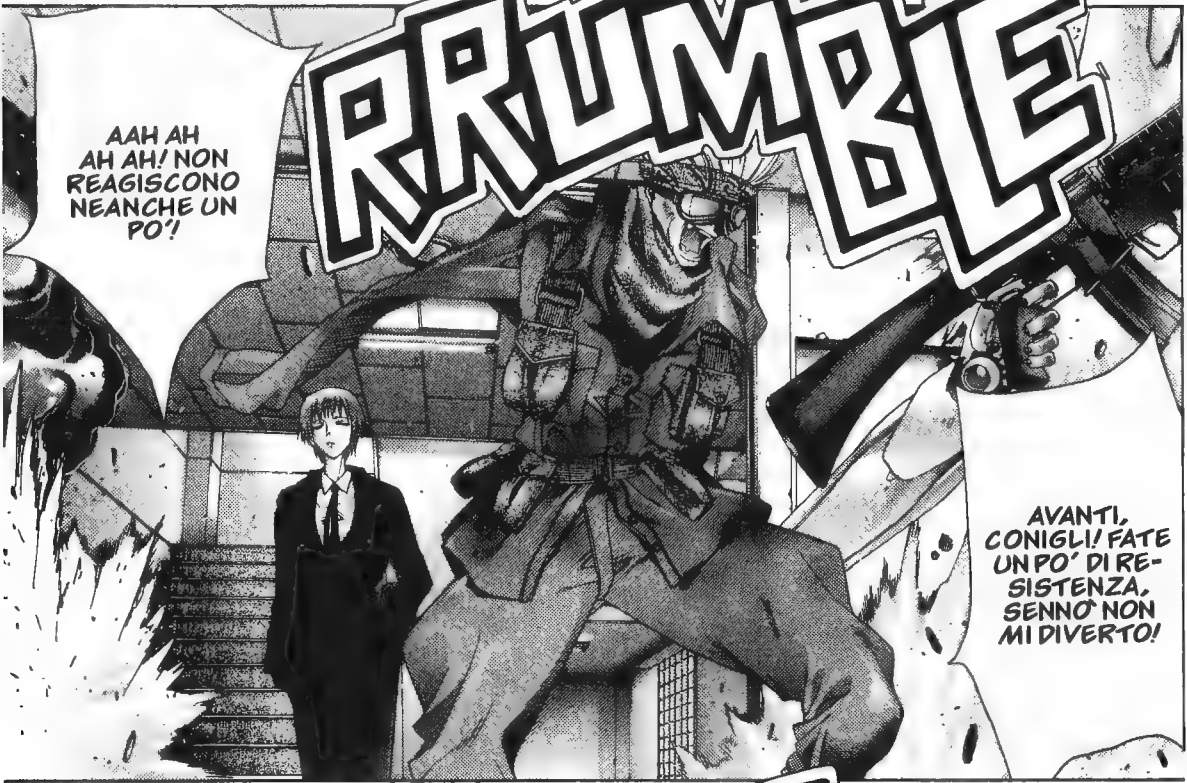
OH, MIA DEA! - CONTINUA

BANG BANG
BANG BAG
BANG

L-LO SAPEVO... SAKURAI È COME LORO... NON POSSO FIDARMI DI LEI...
IO...
TAPTAP

NON PUOI UCCIDERE GENTE TANTO PER DIVERTIRTI!
RIHEI! SMETTILA, MALEDIZIONE!

CLIC
SLAM
VLAP
SCUSA, MA DOVRAI RESTARE QUI PER UN PO' DI TEMPO!
!

ASPETTA, MIKOGAMI!
CHACK
KAMIKAZE di Satoshi Shiki
AI MARGINI DELL'ESISTENZA

ABOOM
...DANNA-
ZIONE...

RRUMBLE
THUMP
RRUMBLE
AAH AH AH AH! NON REAGISCONO NEANCHE UN PO'!
AVANTI, CONIGLI! FATE UN PO' DI RESISTENZA, SENNÒ NON MI DIVERTO!
BANG
QUELLI SONO PAZZI!
CI AMMAZZANO TUTTI!
UH?!
CHK
DOVE ANDATE, PICCIONCINI?!

AH AH AH! CONTINUARE A NASCONDERLA NON VI PORTERÀ ALCUN VANTAGGIO! GARANTITO!

BOOM

AAH!

RATATATATA

RRRUMMBL

M-MAMMA...

D-DIO... CHE MALE...

...N-NASCONDERE... CHI...?

RATTLE

RATTLE

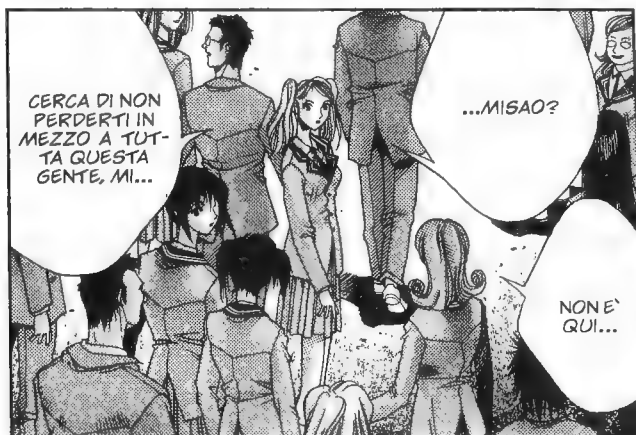
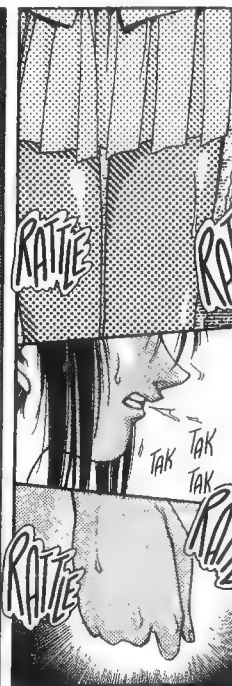
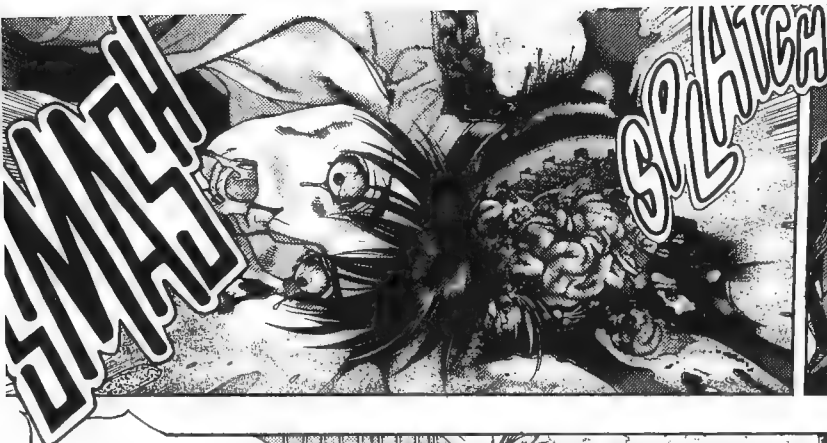
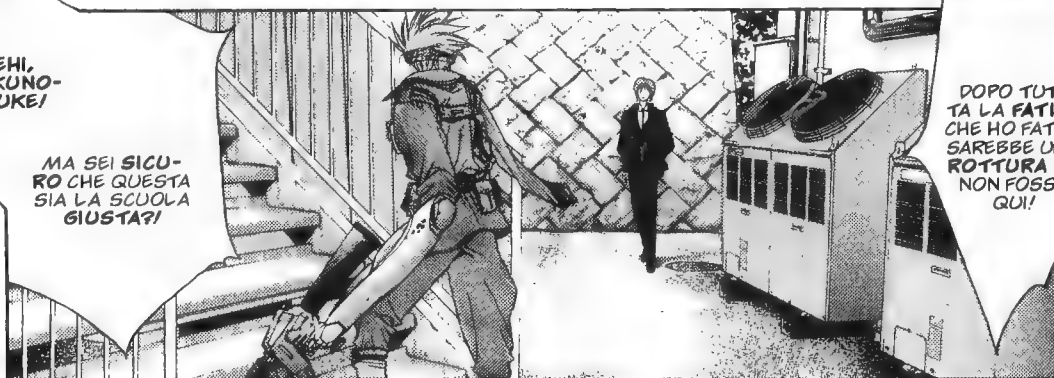
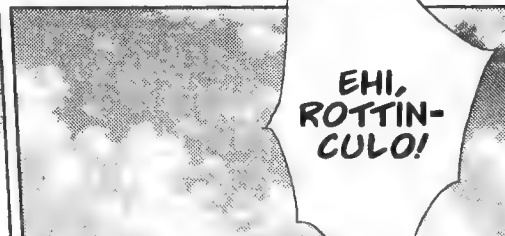
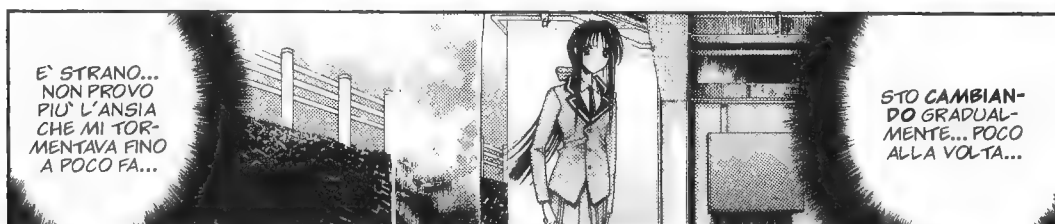
C-COSA...?

PRONTO?! PRONTO?!
VAFFANCULO! NON FUNZIONA NEANCHE IL TELEFONO!
SMASH
FACCIAMO RIFUGIARE GLI STUDENTI NELLA PALESTRA!
CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO?! LA SCUOLA E' CIRCONDATA DA AUTOTRENI!
SBRIGHIAMOCI, PROFESSOR ARINO!
NEANCHE IL CELLULARE FUNZIONA! E' UN'INTERFERENZA!
UH?
TAP TAP
E QUESTO... COSA SAREBBE...?

...
RATATATA
...
MISAO!
FAP
OH!
AKI! RA-GAZZE!
OH, MENO MALE! SEI SANA E SALVA!
MA CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO?!
NON LO SO! SIGH! NON CI CAPISCO NIENTE! SIGH SIGH!
NELL'EDIFICIO OVEST HANNO FATTO IRRUZIONE DEGLI UOMINI... DEI RAPINATORI, CREDO... CI SONO UN SACCO DI MORTI...

NELL'AREA INSEGNANTI, INVECE, IL PROFESSOR SHIMODAIRA E' STATO AGGREDITO DA UN CANE...
DIO...
SIGH!
A QUANTO DICONO, SEMBRA CHE STIANO CERCANDO QUALCUNO...
...LORO STANNO CERCANDO ME...
DOBBIAMO RADUNARCI IN PALESTRA! ANDIAMO, MISAO!
L-LORO...
LA GENTE STA MORENDO...
...PER COLPA MIA...

RATTLE RATTLE
TAK TAK TAK TAK
RATTLE RATTLE

...QUINDI, SE USCISSI ALLO SCOPERTO...

SMASH
SPLATCH
TSK!
EHI, KIKUNOSUKE!
MA SEI SICURO CHE QUESTA SIA LA SCUOLA GIUSTA?!
DOPO TUTTA LA FATICA CHE HO FATTO, SAREBBE UNA ROTTURA SE NON FOSSE QUI!
SENTI... CERCA DI FARE IL TUO LAVORO E NON MI...
TSK
EHI, ROTTINCULO!
GRRRRRRR
IO SONO TSUKETARO SHIROKURO, IL QUINDICESIMO CAPO DEL GRUPPO SOSTENITORI DEL LICEO HANANOSHITA!
FORZA!
QUESTA E` LA MIA SCUOLA E VOI NON POTETE PERMETTERVI DI FARE QUELLO CHE VI PARE!
VAI, CAPO!

EHI, TU, PICCOLETTO! ...NO, NON LEI...
IL CAPO E` SAGGIO... NON SFIDA LA GENTE ARMATA...
DICEVO A TE, FROCETTO!
VOGLIO-NO TE, KIKU!
TSK!
FATTI SOTTO!
DIMMI COME TI CHIAMI, COSÌ SAPRÒ CHI STO AMMAZZANDO!
SLASH
KA
THUMP
IO SONO L'UNICO FIORE ROSSO SBOCCIATO IN MEZZO ALLA VALLE DEI CINQUE UOMINI DI SHIRANAMI...
IL MIO NOME E` KIKUNOSUKE, SOPRANNOMINATO BENTENKOZO... PIACERE DI AVERTI CONOSCIUTO...
...ANCHE SE ERI SOLO UN UOMO...
E PIANTALA! DIVIDIAMOCI!

...PER ACCETTARE IL MIO DESTINO...

OH!

TAP

COSA...?

IL CORRIDOIO DI PASSAGGIO!

AH!

TU TUM

TU TUM

WHUMP

È LUI...

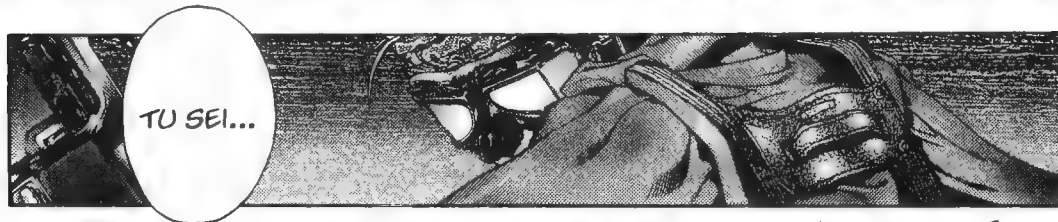
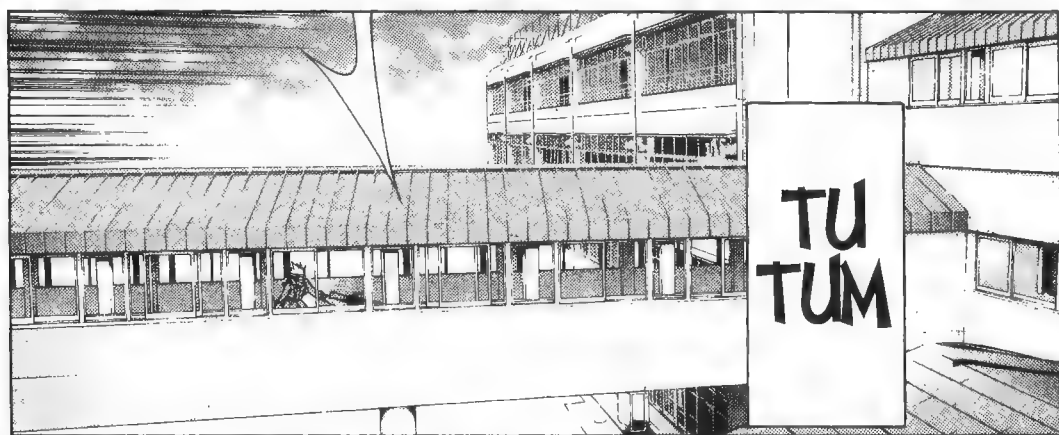
HM...

QUESTA SENSAZIONE... SIGNIFICA CHE **LUI** È QUI VICINO...

LO SENTO...

TAP TAP

TU TUM

COME IM-MAGINAVO... QUESTA SENSAZIO-NE È...

ATTACCAMI CON TUTTA LA FORZA CHE HAI.
CERCA DI FARE MEGLIO RISPETTO ALL'ALTROIERI.
CHACK
FRA UN PO' SARAI IN GRADO SOLO DI CHIEDERE PIETÀ!
BASH
BASH
SEI UNO DI POCHE PAROLE, MA QUELLE CHE DICI SONO SOLO GRANDISSIME STRONZATE!
BASH
BASH
KLA
RASSH

BASH BASH BASH

THUMP

BASH BASH BASH

NGKK!

GHAAH!

BTHOOSH

CO ...?!

NON C'E` ALCUN MOTIVO DI DIFENDERE LA GENTE DI AKAHANI!*

AAAH AH AH! HAI PROPRIO RAGIONE, SAI?!

MA... COSA SIGNIFICA?!

NON C'E` MOTIVO DI DIFENDERE LA GENTE...?

* IL MONDO DEGLI ESSERI UMANI. KB

IN QUESTO MONDO NON SIAMO ALTRO CHE DEGLI EMARGINATI...

SIAMO TUTTI EMARGINATI! UNISCITI A NOI... DILLO ANCHE A MISAO!

IIH IH IH IH!

TA
COMUNQUE SIA, GRAZIE A LUI POSSO CERCARE IL NOSTRO BERSAGLIO CON CALMA.
LA SUA RISATA OSCENA SI SENTE FIN QUI...
OH!
QUEL RIHEI PARLA TROPPO DURANTE I COMBATTIMENTI!

VIENI!

COMUNQUE MI HAI RISPARMIATO UN BEL PO' DI FATICA...
TEMO CHE TI SIA LASCIATA TROVARE CON TROPPA FACILITÀ... POTREI ANCHE OFFENDERMI, SAI?

SEI MISAO MIKOGAMI, VERO?
AH!
PROPRIO TU...

AH!
RIP RIP
DUMP
DASH
THOO
WHUMP
RATATA
TATATA
ISHIGAMI!
HANG

YAAAAH!
WHUMP

ISHIGAMI SEMBRA UNO STUPIDO CHE SI VANTA SOLO DELLA SUA FORZA FISICA...
NON POTREI MAI STARE DIETRO A UN TIPO DEL GENERE...

MA TU SEI...

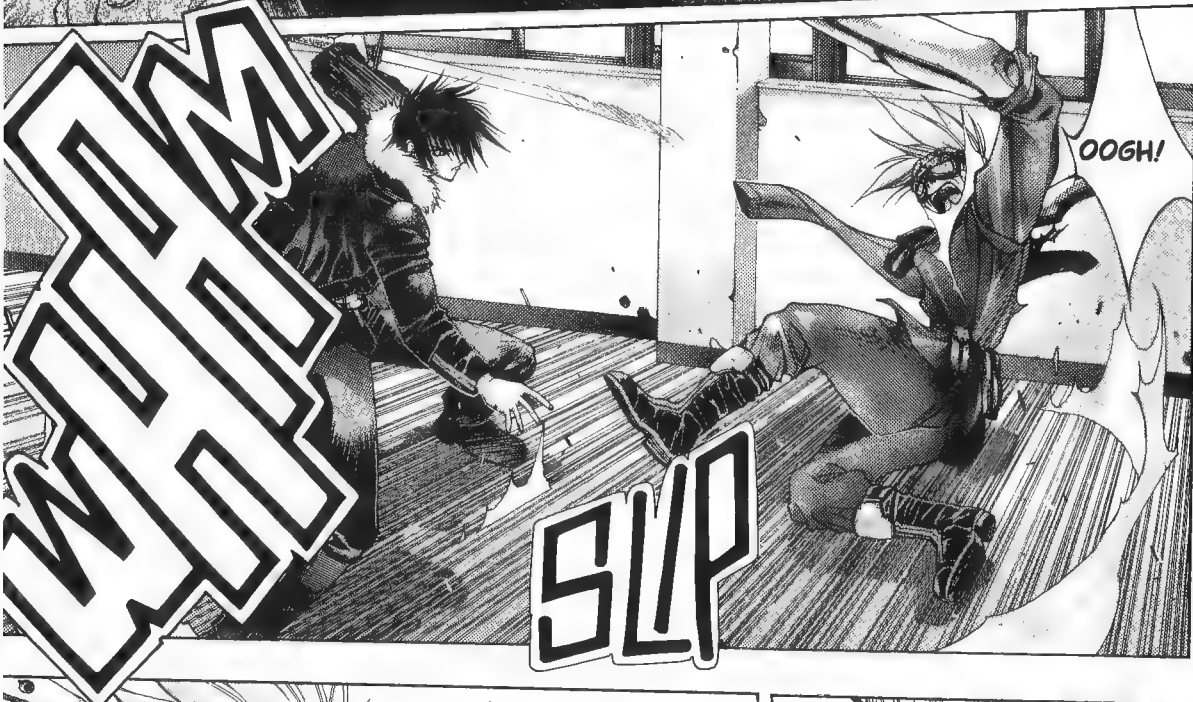
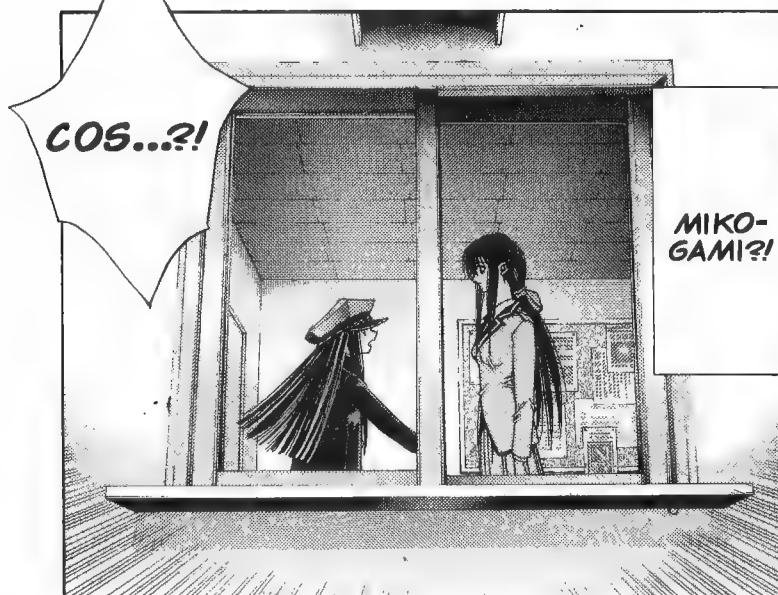
OOGH!
WHAM
SLIP
DANNAZIONE!
GAAH!
BLOTCH
DOVE DIAVOLO SI E' CACCIATO QUEL MALEDETTO DI KIKUNOSUKE?!
AVANTI.
CAMMINA.

COS...?!

MIKO-GAMI?!

GASP

MA ALLO-RA...?!

NON TOCCAR-LA!
ATTENTA, BENIGUMA!

RRUMBLE
KABOOM
ROARRR
RRRUMBLE
CHE DIAVOLO E' QUEST'ESPLOSIONE?!
RRUMBLE
!?
DEV'ESSERE STATO KIKUNOSUKE!

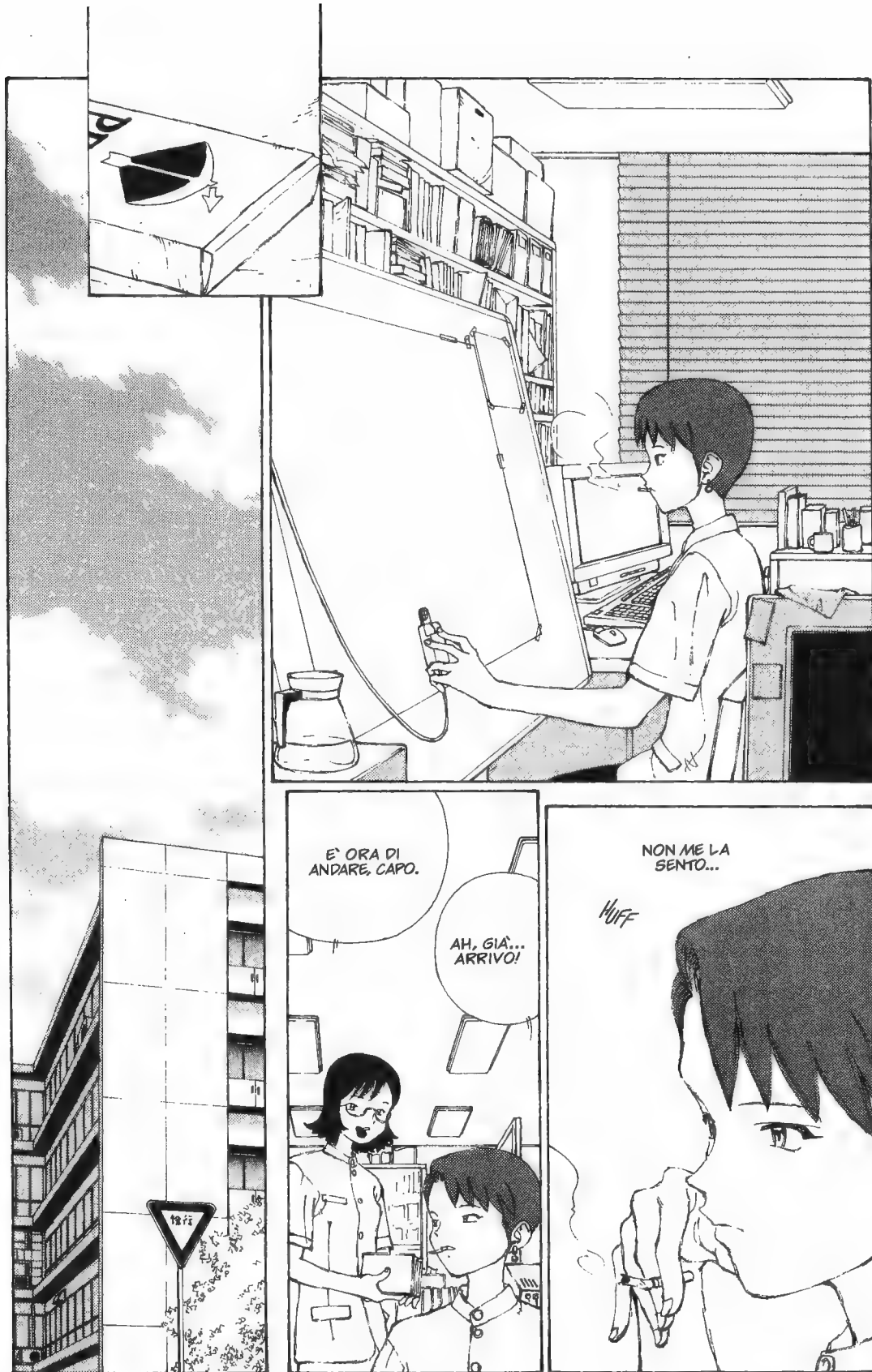
AH...

AAAH!

THOOM

KAMIKAZE - CONTINUA

NARUTARU di Mohiro Kito

RIUNIONE STRAORDINARIA

E' ORA DI
ANDARE, CAPO.
AH, GIÀ...
ARRIVO!
NON ME LA
SENTO...
HUFF

EPPURE QUESTO E` IL GIORNO CHE HO ATTESO CON TANTA IMPAZIENZA...
FORSE SUCCEDE PERCHE` FRA POCO E` IL 31...
SKRAPE
TI AFFIDO L'UFFICIO, FUJIWARA!
KAKAMI VERRA` CON ME!
COS...? DOVE ANDATE?
ALL'UFFICIO INVESTIGATIVO. E` UNA QUESTIONE IMPORTANTE.

UN CONSIGLIO STRAORDINARIO PER LE RICERCHE SULLE **MONGOLFIERE MILITARI?**
COS'È, UNO SCHERZO? NON SARÀ MICA UNA NUOVA SPECIE DI **BARRIERA VOLANTE**, SPERO...
...
TU NE SAI QUALCOSA?

IO NON CONOSCO I DETTAGLI...
...MA IL GENERALE DI DIVISIONE AEREA **HODA** SÌ, CREDO...
IL CONSIGLIO SERVE A STUDIARE LE **CONTROMISURE** DA ADOTTARE.
LE RICERCHE SONO SOLO UNA **SCUSA**.
CONTROMISURE?!
RIGUARDO **A COSA?**

KLUNK
SALVE, E SCUSATE SE VI HO FATTO ASPETTARE.
HO AVUTO UN PICCOLO CONTRATTEMPO.
MIYAKO?! COSA SIGNIFICA QUESTO?! HA ORGANIZZATO TUTTO LA SECONDA SEZIONE SPECIALE DELL'UFFICIO INVESTIGATIVO?!
IO ME NE VADO!
FLOP
SI CALMI, VICECOMANDANTE DI CORPO D'ARMATA YOSHI!

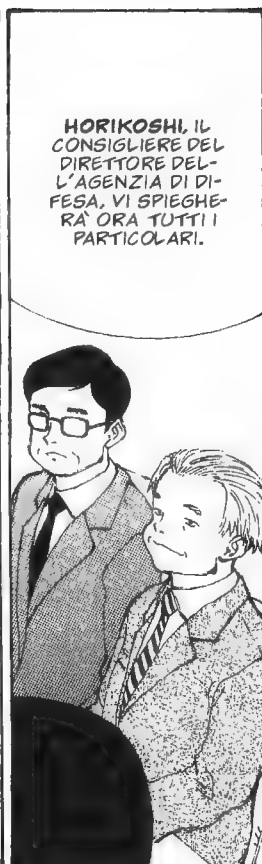
DATO CHE ORMAI E' VENUTO FIN QUI, VORREI CHE ALMENO ASCOLTASSE QUELLO CHE HO DA RACCONTARE...

SE NON SBAGLIO, LEI HA UNA FIGLIA DI DODICI ANNI, VERO?

M-MA QUELLO È...
1500
1610
1730
1800
2030
2100
GIÀ... SI TRATTA DEL PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ DI SUA FIGLIA, ABBINATO AI SUOI SPOSTAMENTI...

DICONO CHE CI SI AFFEZIONI IN PARTICOLAR MODO...
...AI FIGLI AVUTI IN TARDA ETÀ...

L-LEI E` UN...
SI CALMI.
STAVO SOLO SCHERZANDO.
NOI DOBBIAMO LAVORARE PER LA NOSTRA NAZIONE...
...E BISOGNA FARLO IN PERFETTA ARMONIA!
...E COSÌ...
VORREI SOLO SOTTOLINEARE CHE UNA PARTE DELLE FUNZIONI DELLA SECONDA SEZIONE SPECIALE DELL'UFFICIO INVESTIGATIVO E` STATA RESA INDIPENDENTE...

IO SONO STATO NOMINATO VICE SEGRETARIO. MI CHIAMO TATSUMI MIYAKO.
...E` STATA COSTITUITA LA SEGRETERIA DEL CONSIGLIO STRAORDINARIO PER LE RICERCHE SULLE MONGOLFIERE MILITARI...

HORIKOSHI, IL CONSIGLIERE DEL DIRETTORE DELL'AGENZIA DI DIFESA, VI SPIEGHERA` ORA TUTTI I PARTICOLARI.

INIZIERO` IO STESSO PER PRIMO.

FORSE, TRA I PRESENTI, IL VICE COMANDANTE DI CORPO D'ARMATA YOSHI E IL VICE DIRETTORE EGAWA DEL SERVIZIO SEGRETO DELLA POLIZIA NON CONOSCONO IL MOTIVO PER CUI SIETE STATI CONVOCATI...

PRIMA DI TUTTO CERCHEREMO DI DIRE TUTTO CIO` CHE SAPPIAMO, IN MODO DA NON AVERE PIU` BUCHI D'INFORMAZIONE...
D'ALTRA PARTE, ANCHE GLI ALTRI HANNO SOLO ALCUNE INFORMAZIONI, PERALTRO FRAMMENTARIE...

* ABBIAMO ASSISTITO DI PERSONA ALL'EVENTO SU **KAPPA MAGAZINE** 83, NEL PRIMO EPISODIO DI **NARUTARU**. KB

IL TRE AGOSTO SCORSO, L'**AWACS** IN VOLO INTORNO ALLE ISOLE OGASAWARA HA CAPTATO UN **OGGETTO NON IDENTIFICATO...**

LA SUA VELOCITÀ ERA DI TRECENTO NODI... CIOÈ CIRCA CINQUECENTO CHILOMETRI ALL'ORA, CON UNA ROTTA DI ZERO GRADI... QUESTO SIGNIFICA CHE ERA DIRETTO VERSO **NORD**, ALLA VOLTA DI TOKYO...

NON HA MAI RISPOSTO ALLE CHIAMATE, NEMMENO ALL'**IFF**, E NON CORRISPONDEVA A **NESSUN** VELIVOLO INDICATO SUL PROGRAMMA DI VOLO...

A QUEL PUNTO SONO STATI FATTI DECOLLARE IMMEDIATAMENTE DUE F-15 DALLA BASE DI HYAKURI...

...CHE SONO ENTRATI IN CONTATTO VISIVO...

...E HANNO IDENTIFICATO QUELLO CHE VEDRETE NELLA PROSSIMA IMMAGINE...

SI TRATTA DI UN OGGETTO VOLANTE **SCONOSCIUTO**, LUNGO CIRCA **VENTI METRI...***

...MENTRE LA YUBETSU, CHE NAVIGAVA NELLE VICINANZE...

...SI È OCCUPATA DELLE RICERCHE IN MARE...

228

EPPURE...

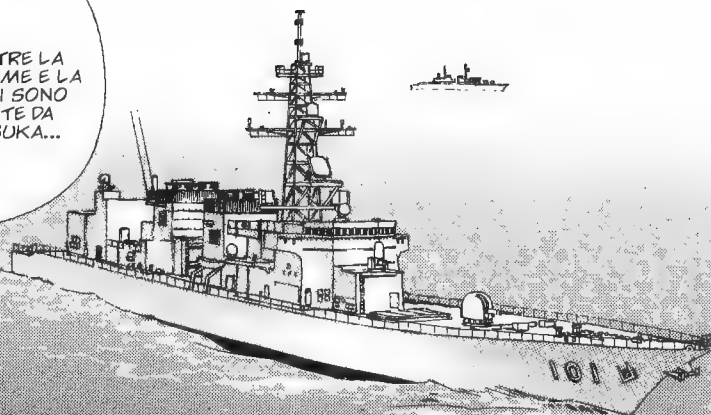
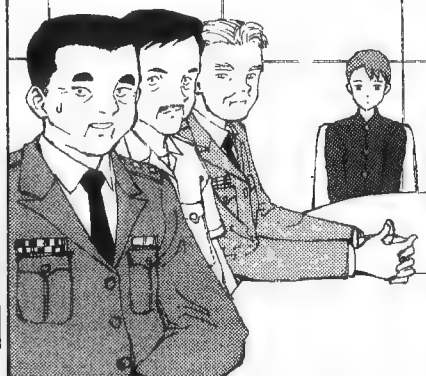
...ANCHE DOPO ESSERE SPROFONDATA IN MARE A UNA VELOCITÀ SUPERIORE AI SEICENTO CHILOMETRI ORARI...
...A QUANTO PARE, QUELLA COSA NON HA CESSATO LE SUE FUNZIONI...

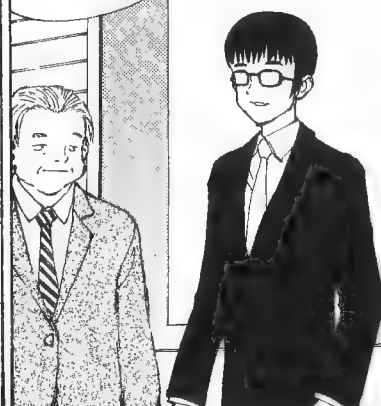
IN ALTRE PAROLE...
...NELL'AREA INTERESSATA NON È STATO TROVATO NIENTE...

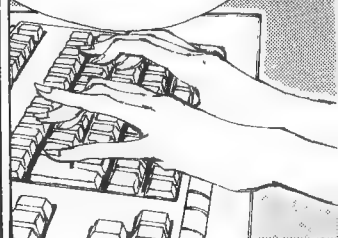
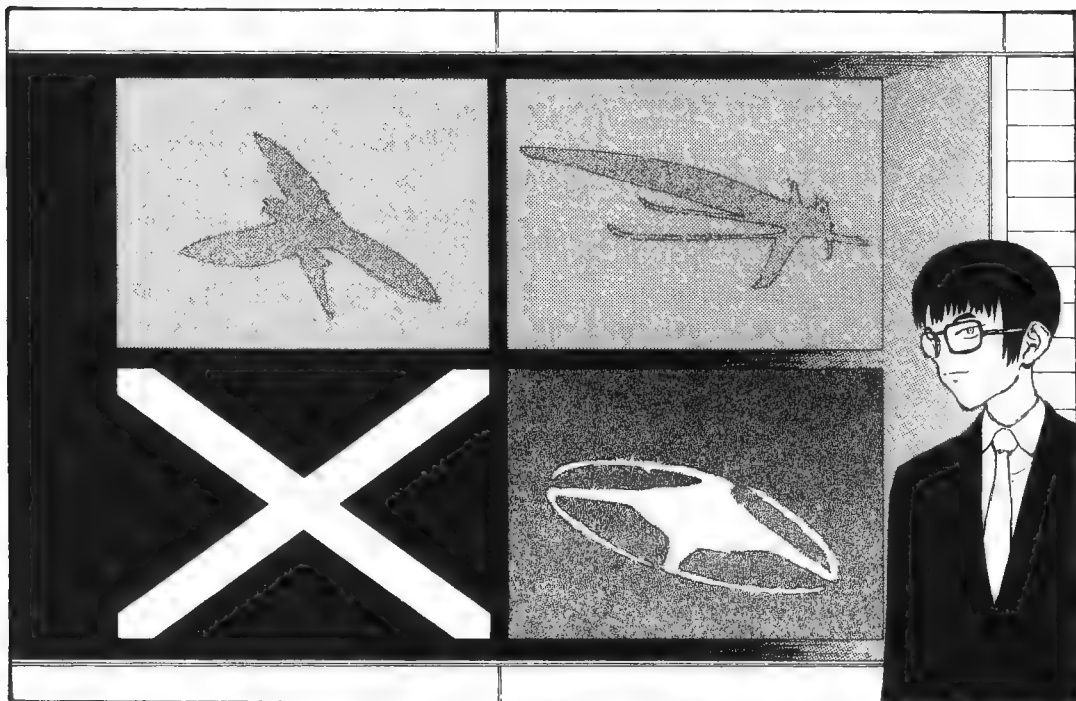
È ASSURDO!
MA NON È POSSIBILE!

A QUEL PUNTO, IL P-3C HA INIZIATO LE MANOVRE DI CACCIA AL SOMMERGIBILE...

È INCREDIBILE, MA QUESTA È LA REALTÀ DEI FATTI.

...MENTRE LA MURASAME E LA UMIGIRI SONO SALPATE DA YOKOSUKA...
...ESATTAMENTE CON LO STESSO INTENTO.

E NATURALMENTE...
...NON HANNO SCOPERTO NULLA.

MA CHE DIAVOLO ERA?
GIÀ! COSA?

C'È DELL'ALTRO, SIGNORI.

L'ALTRO GIORNO, TRAMITE IL MINISTERO DEGLI AFFARI ESTERI E L'AGENZIA DI DIFESA...
...IL **GOVERNO AMERICANO** CI HA RICHIESTO DI CONSEGNARE TUTTA LA DOCUMENTAZIONE RELATIVA AL FATTO...

PARE CHE CI ABBIANO **SPIATO** DURANTE LE TRASMISSIONI DEI DATI SULL'IDENTIFICAZIONE...
TICK
TICK
IN QUELL'OCCASIONE, CI HANNO FORNITO **QUESTI**... E SENZA PORRE ALCUNA CONDIZIONE...

SECONDO LE LORO SPIEGAZIONI...

...QUESTI OGGETTI CIRCOLANO GIÀ DA TEMPO SOPRA DI NOI, OLTRE LA STRATOSFERA...

COSA... E DA QUANDO?!

DA ALMENO TRENT'ANNI.

TRENT'ANNI?!

GIÀ, MA QUESTO SIGNIFICA SOLO CHE TRENT'ANNI FA LE AUTORITÀ AMERICANE NE SONO VENUTE A CONOSCENZA...

...PROBABILMENTE DA QUANDO FU CREATA LA SEZIONE SPAZIALE ALL'INTERNO DELL'AVIAZIONE...

DOPOTUTTO, LORO NON CI SONO ANCORA ENTRATI IN CONTATTO...

IN QUESTO LI ABBIAMO **ANTICIPATI** NOI!

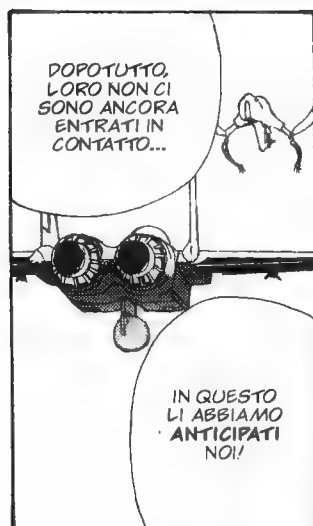
E RIGUARDO ALLA LORO NATURA?

POCHE COSE...

ANCHE SE PUO' FAR SORRIDERE...

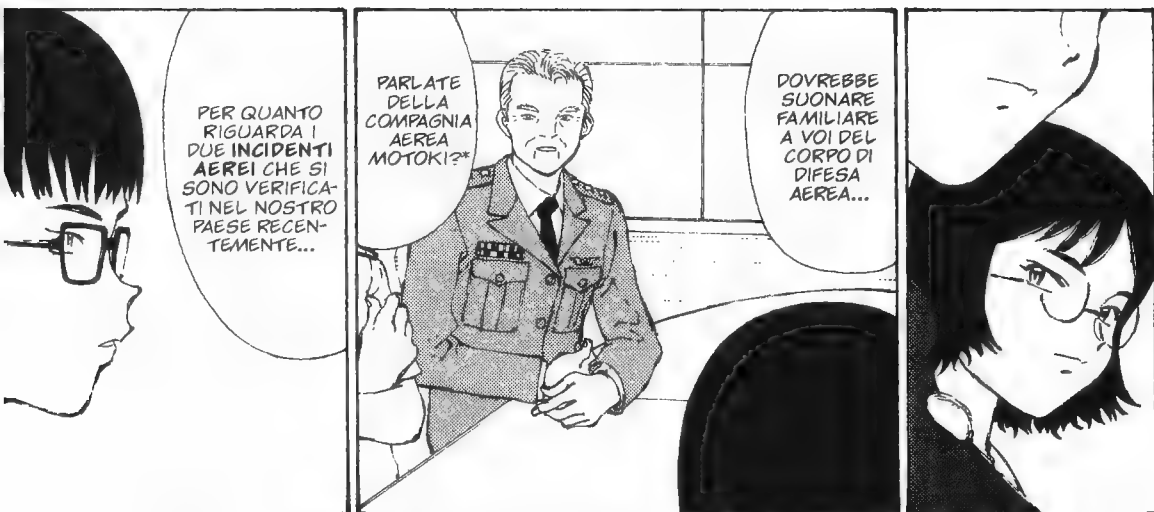
...PARE CHE ALL'ISTITUTO DI RICERCA DEL PENTAGONO...

...QUEGLI OGGETTI...

...VENGANO PARAGONATI DI FREQUENTE AI **DRAGHI**.

IPOTIZZANO FORSE CHE SI TRATTI DI OGGETTI VENUTI **DALLO SPAZIO?**
PUO' CHIAMARLI **EXTRATERRESTRI**, SE IL TERMINE NON LA INFASTIDISCE...
SEMPLICEMENTE, VISTE LE ATTUALI CIRCOSTANZE, E' MEGLIO **EVITARE** DI ACCANTONARE QUALSIASI POSSIBILITÀ...
UNA PARTE DEL GOVERNO AMERICANO, PER ESEMPIO, STA FACENDO IPOTESI RIGUARDO A UNA PRESENZA DI QUESTI OGGETTI FIN DALLA **PREISTORIA**...

HANNO PERFINO DATO UN **NOME** A OGNUNO DI ESSI...
PALOLO-KONG...
LEVIATAN...
ANATO...

TUTTI NOMI CHE RICHIAMANO FIGURE MOSTRUOSE APPARTENENTI ALLA MITOLOGIA E ALLE LEGGENDE DI DIVERSE CULTURE...
E COSÌ, ANCHE NOI ABBIAMO DATO UN NOME AL **NOSTRO**...

L'ABBIAMO
CHIAMATO
IKATSUCHI.

* LA DITTA DEL PADRE DI SHIINA, BERSAGLIATA DAI 'DRAGHI' SU **KAPPA MAGAZINE** 86 E 89. **KB**

INOLTRE, VORREI CHIARIRE LA **NOSTRA** POSIZIONE.

LA DECISIONE DA NOI PRESA VA MESSA IN ATTO E ADOTTATA AI LIVELLI **PIÙ ALTI.**
PER QUANTO RIGUARDA IL CORPO DI DIFESA, SARÀ CONFERITA L'AUTORITÀ DEL COMANDO SUPREMO AI VICE COMANDANTI.
POTETE TRANQUILLAMENTE **IGNORARE** GLI SBALZI D'UMORE DEI COLLETTI BIANCHI.

C-COSA...?!

GIÀ... PARE CHE NEANCH'IO POSSA DIVENTARE SOTTOSEGRETARIO AMMINISTRATIVO...

A LEI CONFERISCO IL TITOLO DI **VICE SOTTOSEGRETARIO,** SIGNOR CONSIGLIERE **HORIKOSHI...**
DA QUELLA POSIZIONE POTRÀ DIRIGERE L'OPERAZIONE COMODAMENTE...

LE OFFRIRÒ UN'OTTIMA CONTROPARTITA...

E PER ULTIMA...
...PREGO, DOTTORESSA **TAMAI!**

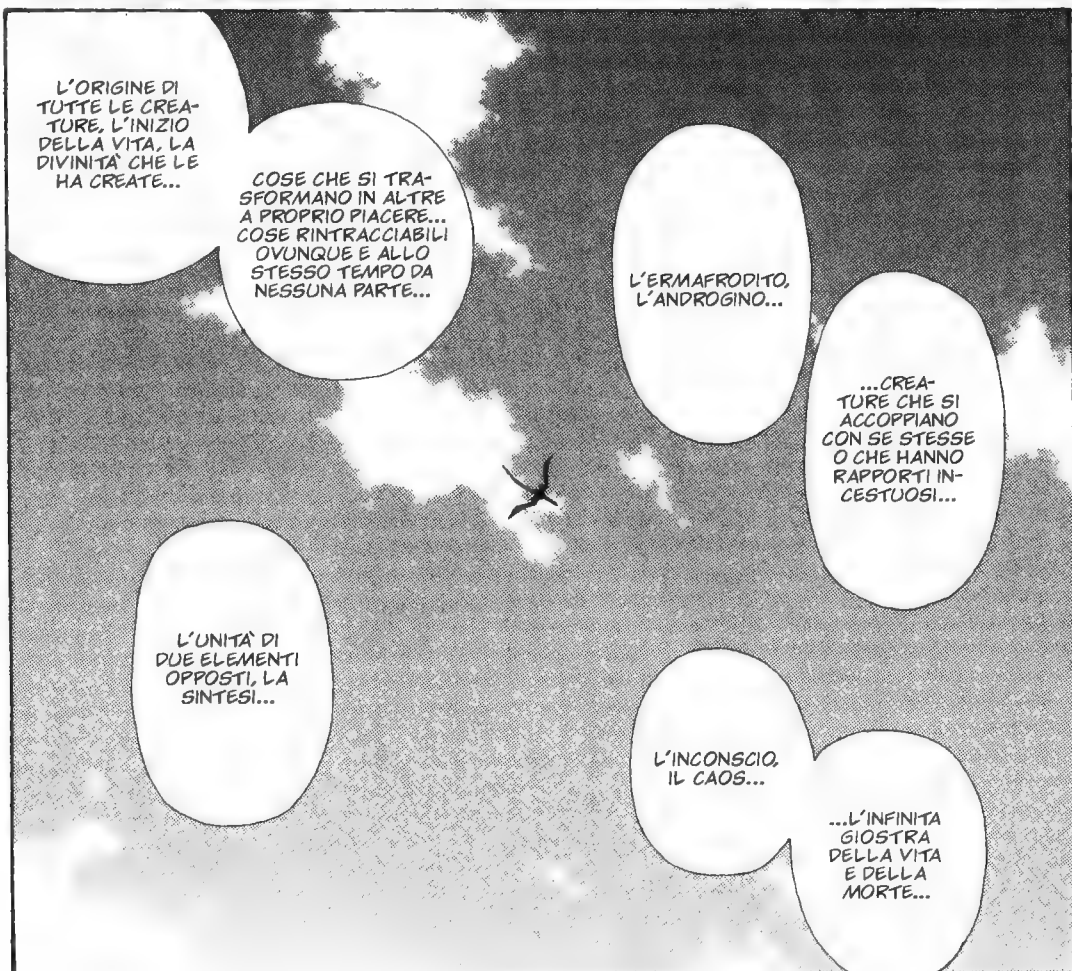
LA DOTTORESSA TAMAI E` SPECIALIZZATA IN **SCIENZE NATURALI** SU VASTA SCALA E LAVORA PRESSO L'ISTITUTO DI RICERCA FISICO-CHIMICO...
A LEI HO AFFIDATO LE RICERCHE DI BASE DI QUESTO CASO...
SONO **MISAO TAMAI**. PIACERE DI CONOSCERVI.

CIÒ CHE STO PER RACCONTARVI **POTREBBE** ESSERE SOLO FANTASIA...
...E NON AVERE **NULLA** A CHE FARE CON LA REALTÀ.

SOLO CHE L'ESISTENZA ATTUALE DI QUESTE ENTITÀ, ORMAI BATTEZZATE **DRAGHI**, È UNA COSA CERTA.
POSSIAMO COMUNQUE ESCLUDERE CHE SI TRATTI DI APPARIZIONI AVENTI A CHE FARE CON EVENTI SOPRANNATURALI O SCIOCCHEZZE SIMILI.

PER CUI, SE QUESTE ENTITÀ PROVENGONO DA ALTRI MONDI, DEVONO NECESSARIAMENTE AVER FATTO USO DI QUALCHE TIPO DI SISTEMA DI NAVIGAZIONE, ESSENDO SOGGETTE ALLE LEGGI DELLA FISICA, E QUINDI AVERE QUALCHE PRECISA **FUNZIONE**...
MENTRE, SE FOSSERO ESISTITE SULLA TERRA FIN DALL'ANTICHITÀ...

...POTREMMO PERFINO TROVARNE ALCUNE DESCRIZIONI NEI TESTI D'EPOCA, NELLA MITOLOGIA O ADDIRITTURA NELLE **FAVOLE**...

OGNUNA DI QUESTE IPOTESI CI PUÒ FORNIRE LA **CHIAVE** NECESSARIA A CAPIRE MOLTE DELLE COSE CHE SONO ACCADUTE FINORA...
...E CHE SICURAMENTE ACCADRANNO IN FUTURO.

L'ORIGINE DI TUTTE LE CREATURE, L'INIZIO DELLA VITA, LA DIVINITÀ CHE LE HA CREATE...

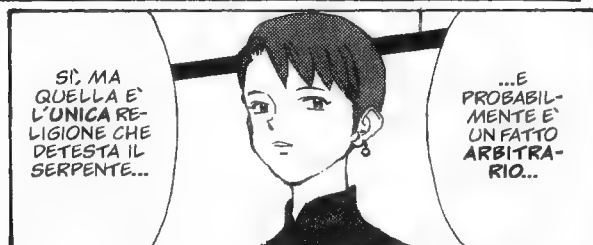
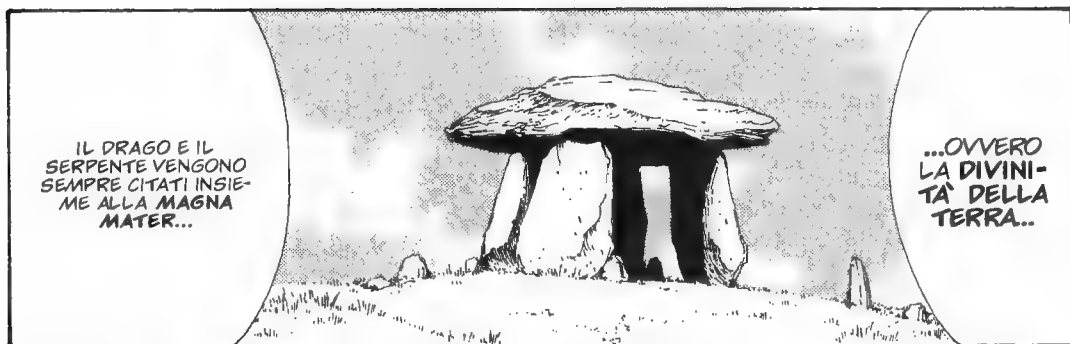
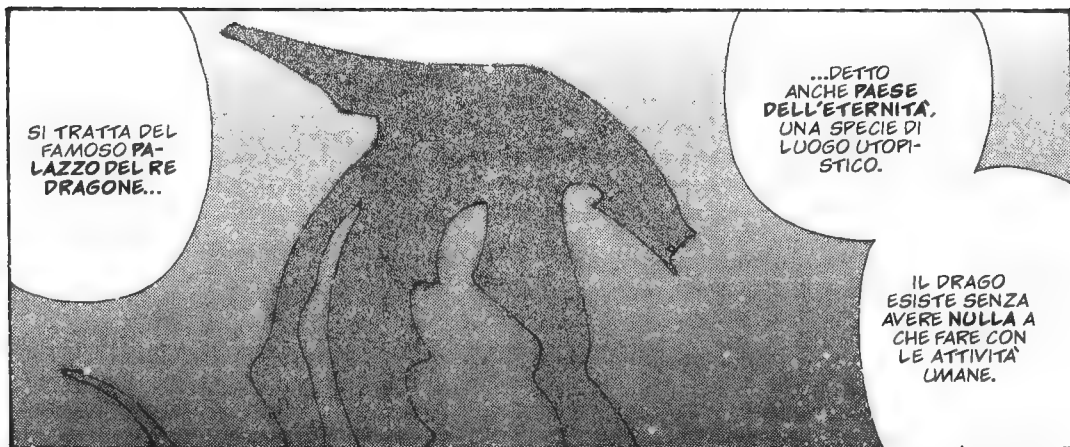
COSE CHE SI TRASFORMANO IN ALTRE A PROPRIO PIACERE... COSE RINTRACCIABILI OVUNQUE E ALLO STESSO TEMPO DA NESSUNA PARTE...

L'ERMAFRODITO, L'ANDROGINO...

...CREATURE CHE SI ACCOPPIANO CON SE STESSE O CHE HANNO RAPPORTI INCESTUOSI...

L'UNITÀ DI DUE ELEMENTI OPPOSTI, LA SINTESI...

L'INCONSCIO, IL CAOS...

...L'INFINITA GIOSTRA DELLA VITA E DELLA MORTE...

IL DRAGO E IL SERPENTE VENGONO SEMPRE CITATI INSIEME ALLA **MAGNA MATER**...
...OVVERO LA **DIVINITÀ DELLA TERRA**..

NEL CRISTIANESIMO IL SERPENTE E IL DRAGO RAPPRESENTANO IL **NEMICO**, IL MALIGNO...
UN MOMENTO!

...E PROBABILMENTE È UN FATTO **ARBITRARIO**...
SÌ, MA QUELLA È L'**UNICA** RELIGIONE CHE DETESTA IL SERPENTE...

NELLA MITOLOGIA GRECA, **MEDUSA** ERA ORIGINARIAMENTE UNA DIVINITÀ TUTELARE VENERATA COME **GUARITRICE** DELLE MALATTIE.
È IL CASO DEL SERPENTE NEL CRISTIANESIMO.

LE RELIGIONI E LE MITOLOGIE CHE SI SONO SVILUPPATE PIÙ RECENTEMENTE SPESSO HANNO TRASFORMATO LE DIVINITÀ INDIGENE IN NEMICI O ESSERI INFERIORI ALLE PROPRIE DIVINITÀ, **RINNEGANDOLE**...

...VOLA NEL CIELO...
IL DRAGO...
...E DIMORA NEGLI OCEANI.
...NASCE DALLA TERRA...

NARUTARU - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda

DUE VERITA'

E` COSI` CHE SALUTI IL TUO VECCHIO NONNO?
IO VOLEVO ABBRACCIARTI, E TU MI PUNTI LA PISTOLA CONTRO?
CANNON 50

PERCHE` HAI ABBANDONATO AKANE?!

NON L'HO ABBANDONATA. ISAKA STA FACENDO IL POSSIBILE PER SALVARLA.
E SE NON CI RIUSCISSE?! CHE FINE FAREBBE?!
EXAXXION

IN QUEL CASO NON TI RESTA ALTRO DA FARE CHE RINUNCIARE A LEI...

FA' IMMEDIATAMENTE QUALCOSA PER SALVARLA! CON TUTTE LE TUE TECNOLOGIE E CONOSCENZE SCIENTIFICHE PUOI RIUSCIRCI, LO SO!
CANNON 50
NON ESISTE NULLA CHE SUPERI LE CAPACITÀ E LA TECNOLOGIA DI ISAKA.

SE ISAKA NON RIUSCISSE A SALVARLA, SIGNIFICHEREBBE CHE NON C'E` NIENTE DA FARE.

SONO IL NUMERO UNO PER QUANTO RIGUARDA TECNICHE DI CHIRURGIA PLASTICA E DI CORREZIONE DELLA PERSONALITÀ...
E POI, NON DEVI PREOCCUPARTI... SE QUELLA RAGAZZA NON DOVESSE FARCELA, POTRAI COMODAMENTE SOSTITUIRLA... TI POSSO DARE QUALSIASI RAGAZZA VORRAI, E POTRAI SCEGLIERNE ASPETTO E CARATTERE...
MA CHE STAI DICENDO, BRUTTO VECCHIO?!
IL SIGNOR HOSUKE... IN REALTÀ È TUO PADRE!
BASTA, HOICHI!
VORRESTI CONVINCERMI A SOSTITUIRE AKANE COME SI CAMBIA LA RUOTA FORATA DI UN'AUTOMOBILE?!
CANNON 50
KANOU HOUICHI ONLY Q-TYPE
RE SYSTEM -R56-
BY EXAXXION PROJECT
MORÌ FACENDO DA CAVIA PER LA CREAZIONE DEL GUNNER SUIT CHE INDOSSI TU ORA!
HOJI NON È MAI STATO IN GRADO NEMMENO DI COMPETERE CON ME... IN QUALSIASI CAMPO...
SÌ, CERTO... MA REIKO, TUA MADRE, ERA UNA DONNA MOLTO BELLA... PERCHÈ LASCIARLA VEDOVA E SCONSOLATA?
...C-CHE...? C-COSA...?
M-MIO PADRE... S-SI CHIAMA HOJI... ED È MORTO QUAND'ERO ANCORA PICCOLO...

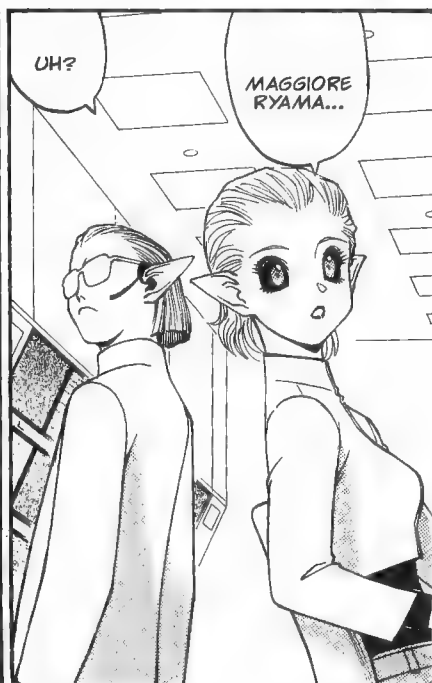
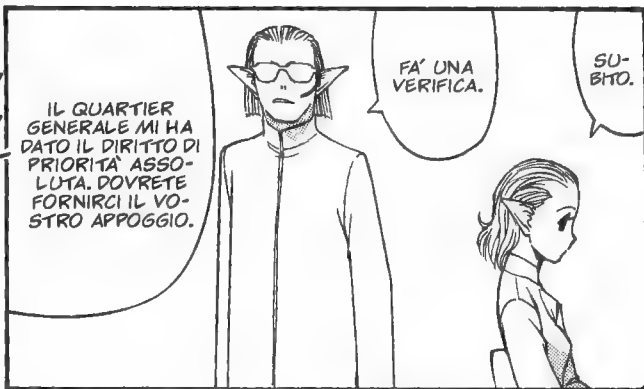
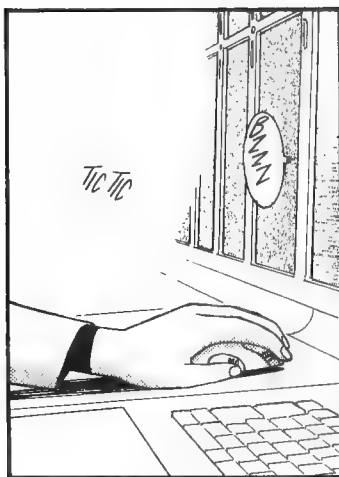
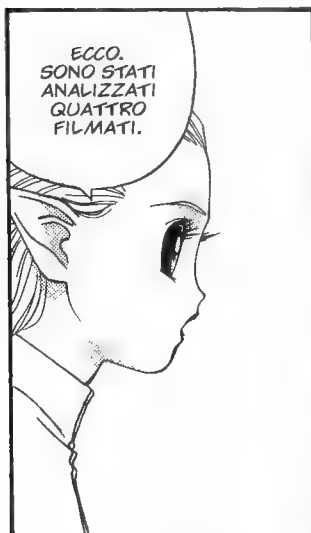
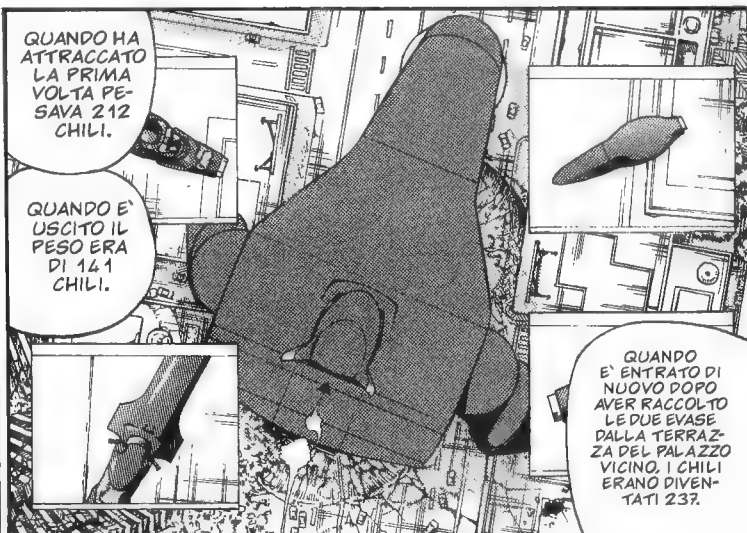
MALEDETTO VECCHIO BASTARDO!
CHACK
CANNON SOF
MI PIACE IL TUO SPIRITO COMBATTIVO...
CLICK
CLICK
C-CO-SA...?
HOICHI!
SUIT OFF!
TUTTE LE ARMI CON IL MIO MARCHIO SONO FATTE IN MODO DA NON RECARE ALCUN DANNO AL LORO IDEATORE.
...MA SEI UNO SCIOCCO A PENSARE CHE IO NON PRENDA ALCUNA PRECAUZIONE PROPRIO RIGUARDO ALLE ARMI CREATE DA ME STESSO!
CLICK
CLICK

SHHMPP
SWISH
THUD
HOICHI!
MI SEMBRA CHE TU ABBIA BISOGNO DI UN PO' DI RELAX.
SNAP
FATTI UN SONNELLINO.
PSHT
N-NO... C-COSA MI...?

EXAXXION
EXAXXION
RRRUMBLE
RUMBLE

HUUM
SSSSH

IL POLIMERO CON CUI ABBIAMO OTTURATO LA BAIA D'ATTRACCO ALL'EXXAXION SI E' FINALMENTE INDURITO.

CHE FINE HA FATTO IL PILOTA?
BENE, MA RESTIAMO IN ALLARME.
L'OGGETTO VOLANTE CHE SI È SEPARATO DALL'EXAXXION È STATO RECUPERATO DALLO STESSO MONTACARICHI DA DOVE È APPARSO IL ROBOT LA PRIMA VOLTA.
PARE CHE LE FORZE ARMATE IMPEGNATE ATTORNO AL MONTACARICHI SIANO STATE SPAZZATE VIA.
SE RIUSCIAMO A IMPEDIRE AL PILOTA DI RIENTRARVI E ALL'ANTENNA DI RICEVERE ISTRUZIONI A DISTANZA, PENSO CHE POTREMMO CAVARCELA!
LASCIATE I MEZZI DA LAVORO DAVANTI AL PORTELLO DELL'EXAXXION!
SEMBRA CHE L'AI DEL SISTEMA DIFENSIVO STIA FUNZIONANDO ALLA PERFEZIONE.
RIPROVATE.
STIAMO CONTINUANDO A CERCARE DI IMMETTERCI NEL SISTEMA DI CONTROLLO, MA NON ABBIAMO ANCORA ALCUNA REAZIONE.
MAGGIORE RYAMA...
UH?
LA MIA MACHINE È ANCORA ATTIVA.
FALLITO IL TENTATIVO DI IMPADRONIRSI DEL SISTEMA, NON HA ALCUN SENSO ACCANIRSI.
IL MAGGIORE RYAMA ERA **SICURO** DI ESSERE RIUSCITO A COLLEGARE LA MACHINE INIETTATA NEL CORPO DELL'EVASA CON L'AI DELL'EXAXXION.

SONO APPENA ARRIVATO DAL CENTRO DI SICUREZZA.
SSHUT
IL SISTEMA DI PROTEZIONE E' COMPLETAMENTE FUORI USO, E SICCOME E' UNA SITUAZIONE MOLTO PERICOLOSA ABBIAMO DECISO DI SPOSTARE LA BASE OPERATIVA QUI.
IL QUARTIER GENERALE MI HA DATO IL DIRITTO DI PRIORITA' ASSOLUTA. DOVRETE FORNIRCI IL VOSTRO APPOGGIO.
FA' UNA VERIFICA.
SUBITO.
VI PRESENTO IL CAPITANO ZARER, LA MIA ASSISTENTE.
PIACERE, MAGGIORE BAFOS!
PIACERE MIO...
COSA INTENDEVA DIRE RIGUARDO ALLA MACHINE?
HO VERIFICATO.
LA MIA NANO-MACHINE EMETTE IL SEGNALE DI HACKING... SI E' COMPLETAMENTE UNITA ALL'OSPITE!
CONSIDERATA LA VELOCITA' DELLA CIRCOLAZIONE SANGUIGNA UMANA, E' IMPOSSIBILE ELIMINARLA IN MENO DI VENTI ORE!
MI SCUSI, MA DENTRO QUEL ROBOT ORMAI NON C'E' PIU' NESSUNO...
MOSTRA LE IMMAGINI RIPRESE DAL SATELLITE NEL MOMENTO IN CUI IL PILOTA E' USCITO.
SI'...

BZZZ
TIC TIC

RIESCI A CALCOLARE LA MASSA DI UN OGGETTO IN MOVIMENTO?
SÌ.
ALLORA PROVA A FARLO SULL'OGGETTO VOLANTE CHE ENTRA ED ESCE DAL ROBOT PER OGNI VOLTA CHE L'ABBIAMO RIPRESO. POI CONFRONTA I DATI CON QUELLI RELATIVI ALL'ULTIMA VOLTA.

ECCO. SONO STATI ANALIZZATI QUATTRO FILMATI.

QUANDO HA ATTRACCATO LA PRIMA VOLTA PESAVA 212 CHILI.
QUANDO E' USCITO IL PESO ERA DI 141 CHILI.
QUANDO E' ENTRATO DI NUOVO DOPO AVER RACCOLTO LE DUE EVASE DALLA TERRAZZA DEL PALAZZO VICINO, I CHILI ERANO DIVENTATI 237.

L'ULTIMA VOLTA, QUANDO E' USCITO PER DIRIGERSI AL MONTACARICHI, PESAVA 251 CHILI...

LE DUE PERSONE RACCOLTE SUCCESSIVAMENTE PESAVANO 96 CHILI...
LA MASSA PRESENTE NEL ROBOT ALL'INIZIO ERA DI 71 CHILI...

...OVVERO **AKANE HINO**, L'OSPITE DELLA MIA MACHINE.
E' EVIDENTE CHE LA MASSA RESIDUA E' EQUIVALENTE AL PESO DI **UNA PERSONA**...

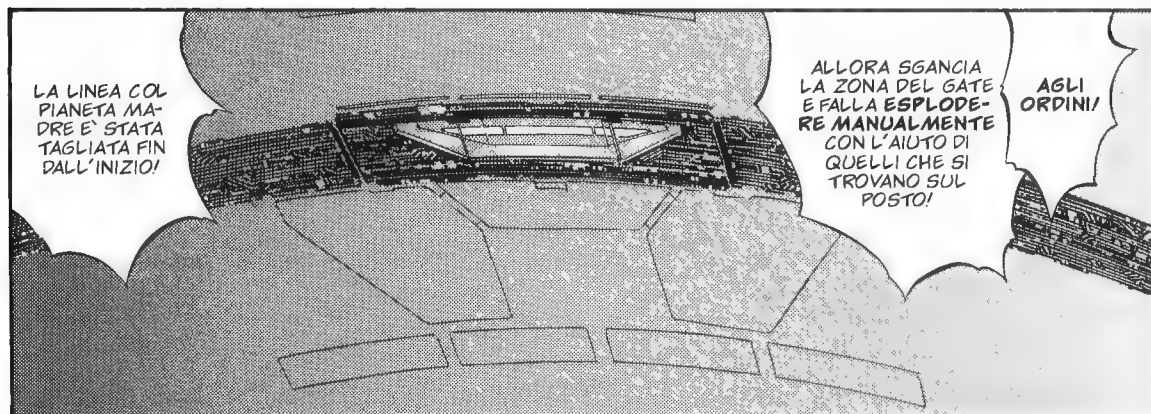
ALLO STATO ATTUAL L'UNICA AZIONE CONCLUSASI POSITIVAMENTE NELLA LOTTA CONTRO QUEL ROBOT.
NON TROVA CHE IN FONDO SIA UN **FALLIMENTO?**
FORSE LA MACHINE E` **MALFUNZIONANTE** O QUALCOSA DEL GENERE...
NON DICIAMO SCIOCCHEZZE!

IL LIVELLO TECNOLOGICO DEGLI ATTUALI POSSESSORI DELL'EXAXXION E` MOLTO SIMILE A QUELLO DI RIOFARD...
...EPPURE, NONOSTANTE QUESTO, CON UNA SEMPLICE MACHINE SONO RIUSCITO A COSTRINGERE IL PILOTA A USCIRE DA QUEL ROBOT E A LASCIARLO IN BALIA NOSTRA.

CERTO, E DA QUESTO PUNTO DI VISTA LA RINGRAZIAMO... MA AL RESTO CI POSSIAMO PENSARE NOI...
SO CHE STATE ARCHITETTANDO DI **CATTURARLO**, MA FARESTE UN GROSSO ERRORE... CERCATE PIUTTOSTO DI MANTENERE LA SITUAZIONE DI STALLO CHE ABBIAMO CONQUISTATO!
QUESTE SONO LE INTENZIONI DEL QUARTIER GENERALE.
**E` ASSURDO!** ADESSO E` IL MOMENTO GIUSTO PER...
DATO CHE IL SUO SISTEMA DIFENSIVO E` ANCORA POTENZIALMENTE ATTIVO, E` **INSENSATO** INTERVENIRE SCONSIDERATAMENTE!

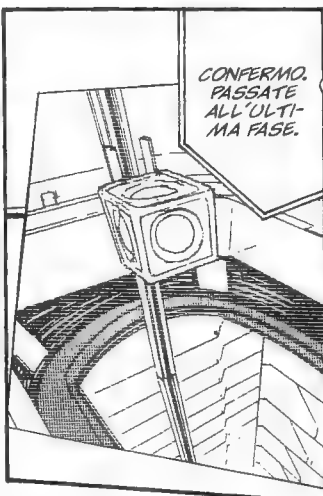
STIAMO APPRONTANDO UN'**ARMA** IL CUI SCOPO E` UNICAMENTE QUELLO DI **DISTRUGGERE L'EXAXXION**.
E CI STIAMO ANCHE PROCURANDO UNA **POWER UNIT**.

GHMMM
KLANG
PPSSH

DOV'È IL COLONNELLO FRANKI?!
STA MANOVRANDO IL PASSAGGIO PER IL TRASPORTO MATERIALI FINO ALLA SUA NAVE AL GATE 41.
STA PORTANDO FUORI IL MATERIALE CODICE X?!
ACCIDENTI!
CHIUDETE IL PASSAGGIO! USERÒ LA MIA CHIAVE!
SGANCIATE IL GATE DELLA NAVE! QUEST'ORDINE HA PRIORITÀ ASSOLUTA!
SBAM
GHMP
N-NON È POSSIBILE... LA CHIAVE DEL COLONNELLO HA UN LIVELLO DI PRIORITÀ SUPERIORE...
COSA?!
È IL GENERALE SHESKA... QUESTO È UN COLPO DI STATO!
COMANDANTE... LA CHIAVE CON PRIORITÀ SUPERIORE ALLA SUA È QUELLA AFFIDATA DAL PIANETA MADRE...
L'ALLARME DOVREBBE ESSERE ARRIVATO ANCHE A RIOFARD!
NON APPENA LA LORO NAVE SI SARÀ ALLONTANATA DA QUESTA ZONA, FAREMO SALTARE IN ARIA IL LORO CARICO CON LA CHIAVE DI RIOFARD!
LA LINEA COL PIANETA MADRE È STATA TAGLIATA FIN DALL'INIZIO!
ALLORA SGANCIA LA ZONA DEL GATE E FALLA ESPLODERE MANUALMENTE CON L'AIUTO DI QUELLI CHE SI TROVANO SUL POSTO!
AGLI ORDINI!

PERSONALE ADDETTO ALL'AREA NUMERO 4, RISPONDETE! PERSONALE DELL'AREA NUMERO 4!

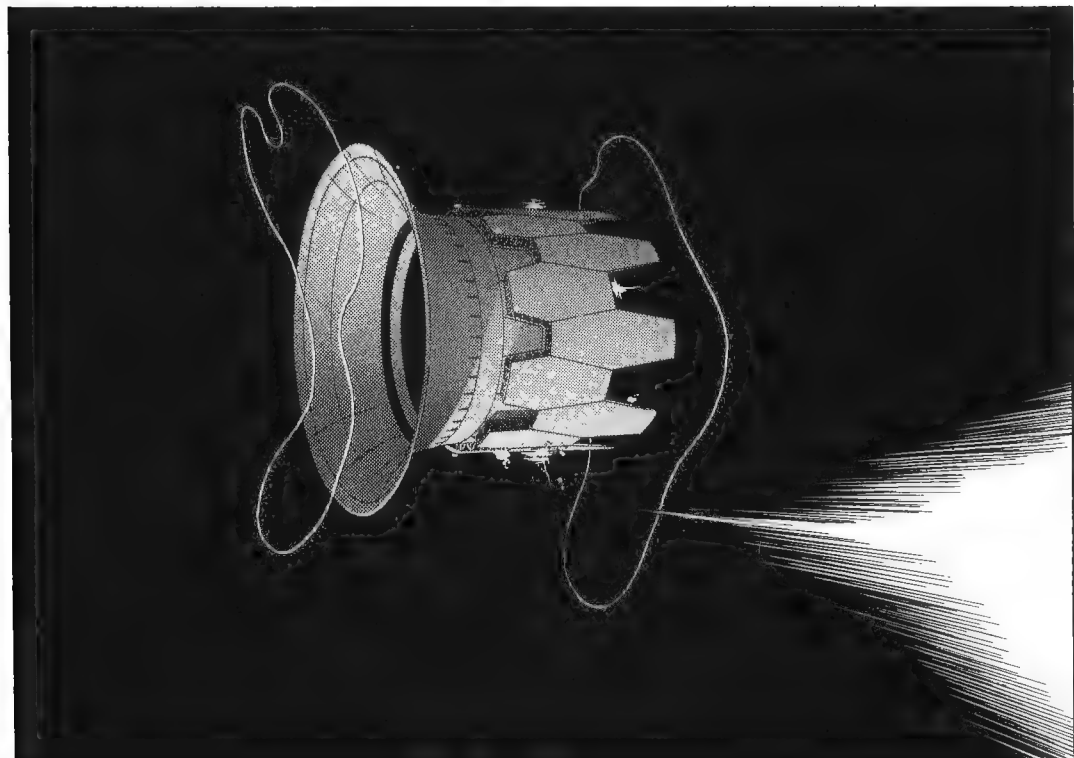
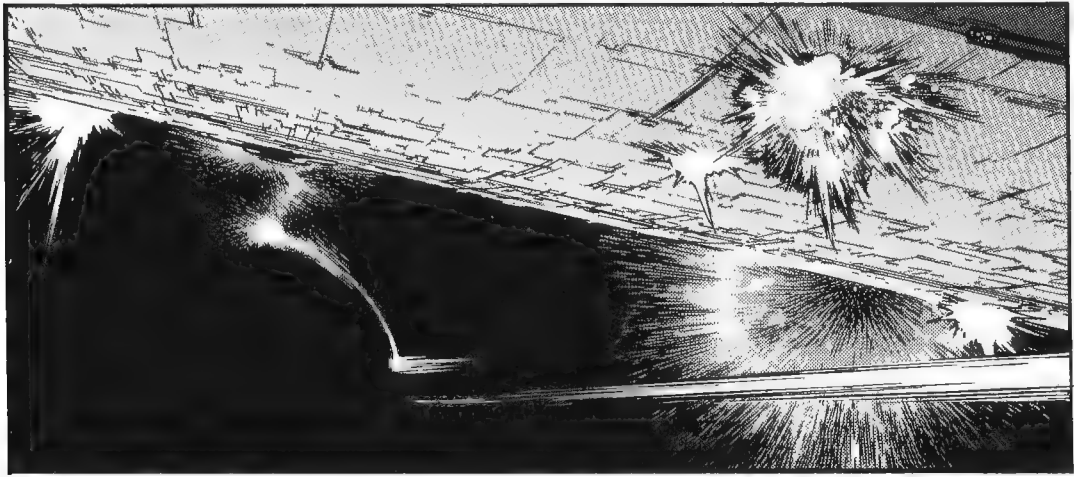
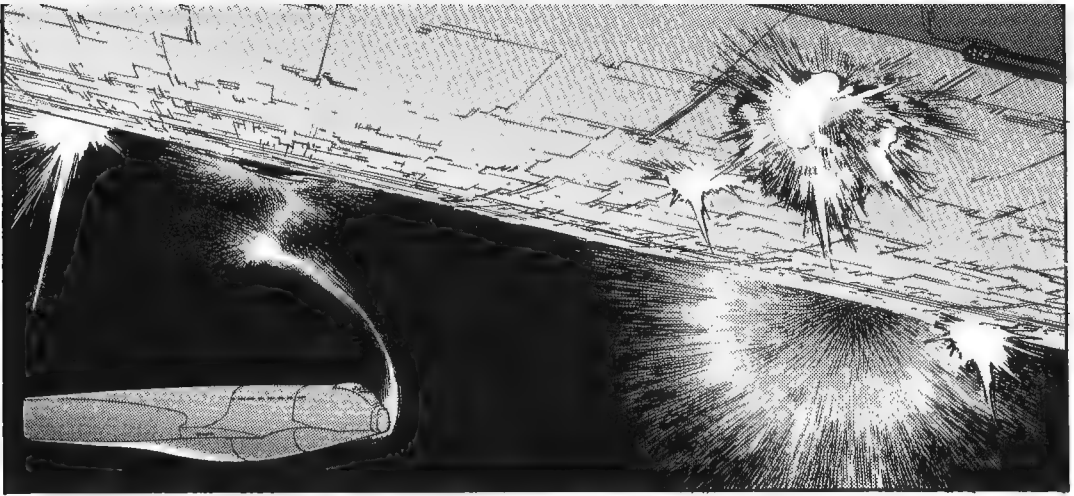
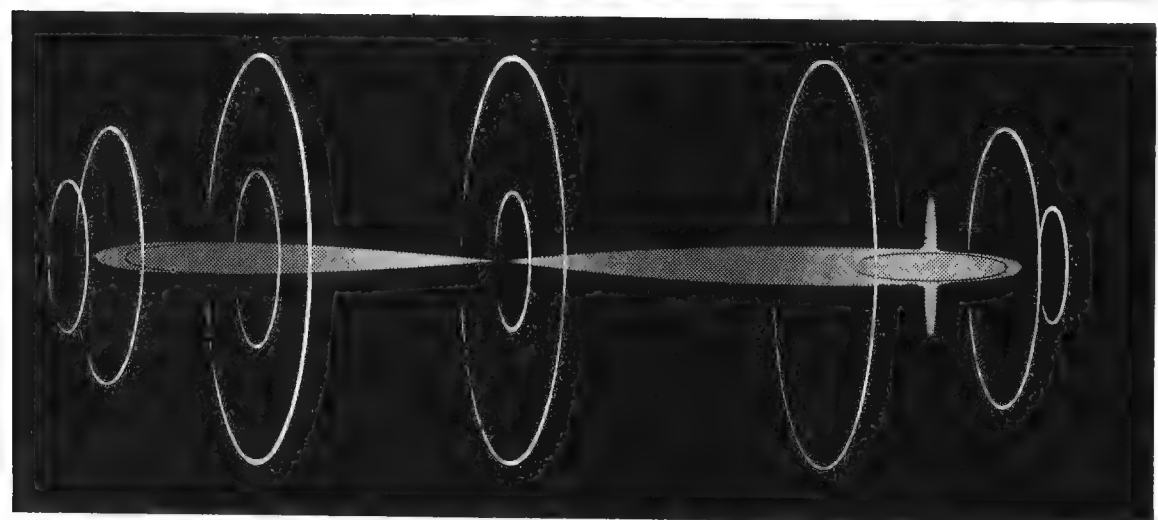
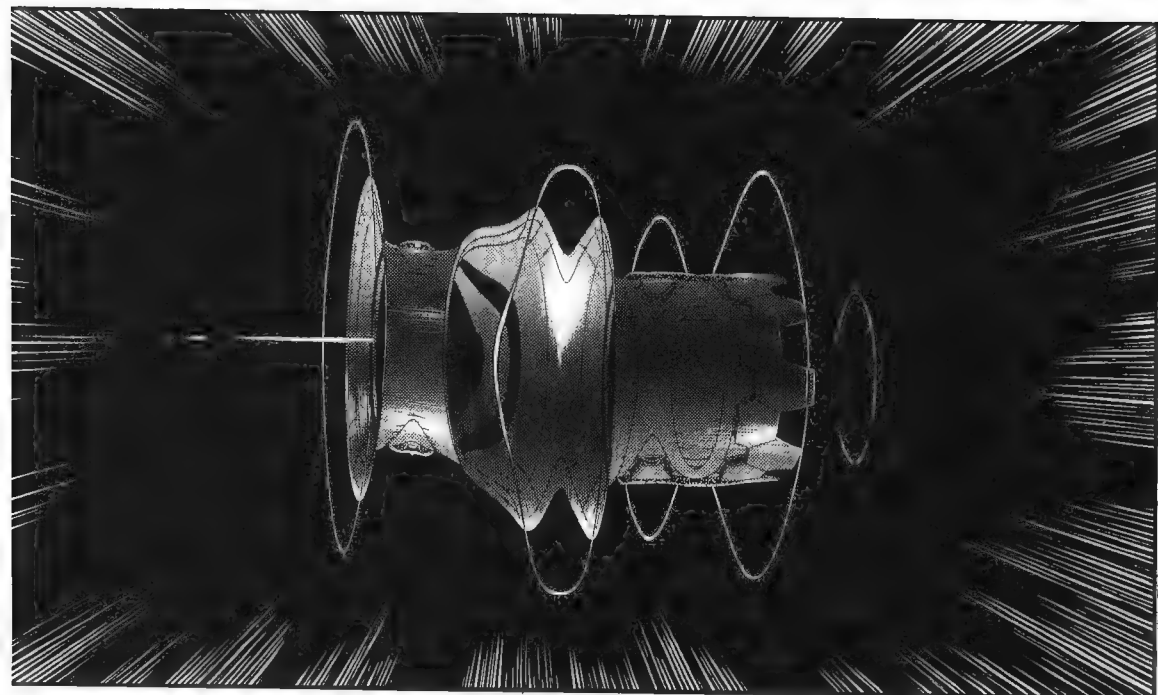
SGANCIATE IMMEDIATAMENTE LA ZONA DEL GATE 41, E FATELA ESPLODERE MANUALMENTE! MI SENTITE? PERSONALE DELL'AREA NUMERO 4!

LA X UNIT STA ENTRANDO.

GRIP

CONFERMO. PASSATE ALL'ULTIMA FASE.

KLONG

TUTTI I LOCK SONO STATI DISATTIVATI CON LA CHIAVE IN NOSTRO POSSESSO. SBRIGATEVI!

AGLI ORDINI, COLONNELLO!

INVERSIONE DEL GATE CONFERMATA.
OPERAZIONE CONCLUSA.

IL CONTROLLO DELLA XXX UNIT È TERMINATO.
FINO ALL'INVERSIONE DEL GATE NON SI È VERIFICATO ALCUN COLLEGAMENTO DI LINEA CON IL PIANETA MADRE.
BENE!
CREDO CHE FRA POCO SE NE ACCORGERANNO ANCHE SU RIOFARD, MA CI VORRÀ UN PO' DI TEMPO PRIMA DI RENDERE NUOVAMENTE OPERATIVO IL GATE!
PUOI MANDARE IL SEGNALE DI **MISSIONE COMPIUTA** AL GENERALE SHESKA!

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

APRILE 2000

I 5 MANGA PIÙ VENDUTI

MILANO
1) Maison Ikkoku # 18
2) Touch # 10
3) Lamù # 38
4) JoJo # 78
5) Video Girl Ai # 3

BOLOGNA
1) Maison Ikkoku # 18
2) Touch # 10
3) Fortified School # 7
4) Lamù # 38
5) JoJo # 78

ROMA
1) Maison Ikkoku # 18
2) Touch # 10
3) Lamù # 38
4) JoJo # 78
5) Capitan Tsubasa # 3

I 5 VIDEO PIÙ VENDUTI

MILANO
1) Neon Genesis Evangelion # 8
2) Cowboy BeBop # 5
3) Serial Experiment Lain # 2
4) City Hunter 91 # 1
5) Neoranga # 1

BOLOGNA
1) Getter Robot The Last Day # 4
2) Getter Robot The Last Day # 4
3) Lupin III DVD # 2
4) Nadesico # 1
5) I cieli di Escaflowne # 1

ROMA
1) Dragon Ball GT # 5
2) Neon Genesis Evangelion # 8
3) Slam Dunk # 4
4) City Hunter 91 # 1
5) Neoranga # 1

Dati raccolti presso:
La Borsa del Fumetto, via Lecco 16, 20100 Milano, tel. (02) 29513883
Fat's Dream, via Ercolani 3, 40122 Bologna, tel. (051) 550488
Casa del Fumetto, via Gino Nais 19, 00136 Roma, tel. (06) 39749003

incontri

Giovedì 27 luglio 2000, alle ore 22:00
Massimiliano De Giovanni
e Andrea Accardi presentano

presso il circolo gay e lesbico

P.ta Saragozza, Bologna
Info tel. (051) 6446902
Ingresso gratuito tessera ARCI

Sull'orlo del tracollo

Cercando di non soffermarmi sul fatto che vi seguo dall'ormai lontano novembre 1990 (e questa data dovrebbe dirvi qualcosa...), e su quanto meriterei di essere pubblicato per questa consolidata fedeltà, vorrei dire la mia su quello che sta succedendo nel mercato fumettistico nazionale. Da buon lettore e da modesto osservatore, un paio d'anni fa avevo già fatto presente ad alcuni amici verso quale disastroso orizzonte si stava dirigendo il mondo del fumetto in Italia, e ogni previsione si sta avverando. Anzitutto il fumetto ufficiale italiano continua imperterrito sulla strada della sterilità (uniformando e piegando la fantasia di qualsiasi buon fumettista), e quando cerca di cambiare tende solo a scimmiottare stili ben consolidati (il manga su tutti)... Il panorama supereroico americano (ormai scarnificato) è più che mai il regno delle tavolette grafiche e delle pin-up ultramaggiorate... Tutti gli editori, anche loro malgrado, hanno così dovuto accettare la vastità dell'immaginario nipponico, gettandosi a capofitto alla ricerca di titoli che potessero attirare pubblico... Un dramma! Ci ritroviamo le edicole e le librerie piene di altisonanti nomi giapponesi, tutti maestri da venerare. Vi giuro che rimpiango i tempi in cui i titoli erano pochi ma almeno ben curati, le redazioni erano piccole e appassionate, mosse dall'amore verso il fumetto e l'animazione giapponese e non dallo spirito imprenditoriale. Lo so, è un discorso da nostalgico, e riconosco che il poter acquistare ciò che voglio (e non sorbirmi solo i pochi titoli di due case editrici) è un lusso che una volta sognavo. Ma almeno voi, cercate di rimanere sulla vostra strada, non degenerate e continuate a migliorare, perché sono convinto che pochi si salveranno dopo questa intensa battaglia (che durerà quanto una moda passeggera). In Italia si importano più dell'80% dei fumetti pubblicati, lo stesso paese che ha dato i natali a centinaia di artisti, che nei secoli ci hanno arricchito di opere d'arte... Nessuno rischia a creare un nuovo stile che ci contraddistingua, e qualsiasi nuovo tentativo viene visto di cattivo occhio: se tutti gli editori importeranno solo manga, ben presto il mercato sarà destinato a crollare. Ti lascio l'indirizzo del mio sito: bierre73.interfree.it (gradirei un tuo giudizio sulle mie ultime tavole). **Roberto Biancucci**

Pessimismo e sfiducia, ma anche qualche saggia verità. L'evoluzione della specie applicata ai manga: quelli più forti sopravvivono, quelli più deboli vengono posti in aree protette (almeno dalla nostra casa editrice) e ben nutriti. Anche gli editori 'improvvisati' rischiano la vita. Bene, nessuno di noi potrà permettersi troppi sbagli (qualcuno sì, è umano). Io e gli altri Kappa boys ci sforziamo di infondere ai nostri manga la stessa passione di un tempo, ma anche di far nascere e crescere gli autori italiani più originali: è per questo che abbiamo dato vita alla rivista per libreria ***Mondo Naif****. In ultimo, ho visto il tuo sito e lo trovo molto carino. Ma devo scomodare un proverbio: predichi bene e razzoli male. Ti vedo ancora nel calderone di chi scimmiotta i manga, anche se stai cercando di uscirne. Lavora sodo, perché stai migliorando!*

Potrei disegnare come Toriyama...

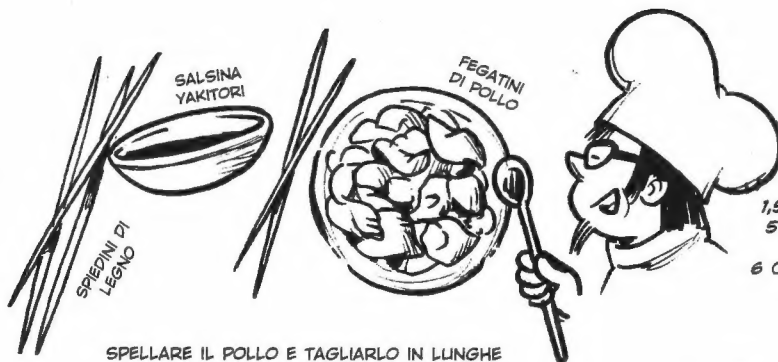
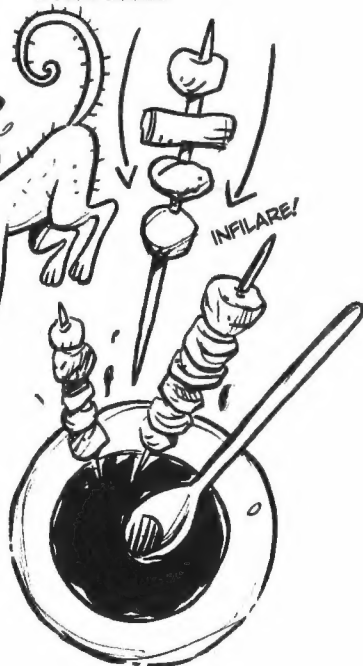
S-Salve... Sono uno studente di 16 anni e mi chiamo Simone. Da circa 11 anni disegno fumetti per passione, e il mio stile è notevolmente migliorato. Purtroppo sono autodidatta (questa parola non vi piace sentirla, eh?). La mia mente esplode di idee, e sono stanco di tenerle solo per me e i miei amici. Ma non sono ottimista, e so che non diventerò famoso come il maestro Toriyama. Mi piacerebbe molto diffondere il fumetto che sto attualmente creando, ma non so a chi rivolgermi... Potete aiutarmi e giudicare almeno il mio fumetto? Vi prego, ci tengo tanto. Io so che se mi impegnassi di più potrei realizzare qualcosa di simile a Toriyama, e la storia ha spunti da **Dragon Ball**, *Final Fantasy*, *Zelda*, *D&D*, ecc.. Non troverete Super Saiyan, Cloud o Link, ma combattimenti con magie, onde energetiche, guerre intergalattiche, necromanti, mostri e avventura. Per ora non vi spedisco immagini, perché potreste non essere interessati, ma degnatemi di una risposta! Grazie! **Wainer Avagliano**

Se mi avessi mandato qualche tavola ti avrei già risposto. Hai perso un'occasione, perché non è facile essere pubblicati su ***Kappa****. Abbiate il coraggio di osare: se rompete le scatole qualcuno ve lo dirà (e a noi non si rompono tanto in fretta). Ti dico però una cosa: se tu fossi il clone perfetto di Toriyama non ci interesserebbe il tuo lavoro. Abbiamo l'originale e ci basta. Cerca lo stile 'Wainer Avagliano' sia per i disegni, sia per le storie... E che sia originale! Di gente che copia ce n'è già così tanta, e tu sei ancora così giovane...*

Colpitemi al cuore

Ciao, ragazzi! Una lettera veloce per chiedervi una cosa: sono anni che vi seguo – fin da "Zero" – e leggo un sacco di manga, ma di che livello? I manga possono essere stupendi e divertenti, ma nella maggior parte sono delle bambinate . Quanti mi hanno colpito veramente? Quanti sono considerabili dei capolavori? Li potrei contare sulla punta delle dita: *Nausicaä*, *Akira*, *Venus War*, *Berserk* (magari non merita il titolo di capolavoro, ma ha delle ottime basi), *Touch*, *Rough*, e altri piccoli esempi di ottimi prodotti... Ma a livello di capolavori? Ragazzi, da tanti anni ci avete permesso di appassionarci ai manga, non smettete ora. Voglio poter dire ancora a me stesso: «Dio che bello». Voglio riprovare quella sensazione particolare che si ha leggendo la fine di un bel libro o di un grande fumetto, quella sensazione strana, a metà fra la completezza e l'angoscia. Avanti ragazzi, poche volte mi avete deluso! La fiducia è una cosa difficile da guadagnare, e voi in 10 anni avete conquistato la mia e quella della vecchia brigata... Colpitemi ora con qualcosa che sia indimenticabile! Saluti! **Andrea**

E' facile sparare, più difficile colpire al cuore o allo stomaco. ***Orange Road***, ***Maison Ikkoku***, ***Mars*** *e* ***Video Girl Ai*** *sono per me quattro titoli straordinari. Dei tuoi riconosco l'indubbio valore (fatta eccezione forse per* Venus War*), ma salvo solo* ***Touch*** *e* Nausicaä*. Perché sono un romantico, e dei superuomini me ne frega sempre meno. E vorrei anch'io più capolavori. Anche nel cinema, nella narrativa, nella musica... Forse qualcuno lo sforneremo presto. Ma bisogna imparare a convivere con un concetto ineluttabile: la bellezza non sarà mai un valore oggettivo...*

Massimiliano De Giovanni

SALSINA YAKITORI
FEGATINI DI POLLO
SPIEDINI DI LEGNO
INGREDIENTI PER LA SALSA:
1,5 DL DI SAKE
1,5 DL DI SALSA DI SOIA SCURA
5 DL DI SALSA DI SOIA CHIARA
5 DL DI MIRIN O SHERRY
6 CUCCHIAI DI ZUCCHERO SHANSO
O PEPE BIANCO
SPELLARE IL POLLO E TAGLIARLO IN LUNGHE STRISCE SOTTILI O A TOCCHETTI E SALARE. DIVIDERE A META' I FEGATINI SCARTANDO TESSUTI E TENDINI E TAGLIARLI A TOCCHETTI. PULIRE I PORRI E TAGLIARLI A TOCCHETTI DI 2,5 CM.
ZAK!
INFILARE!
DOPO AVER ALTERNATO I TOCCHETTI DI POLLO AI PORRI, FATE LO STESSO ANCHE CON I FEGATINI. PORTATE A EBOLLIZIONE LA SALSA, TRANNE IL SANSHO, E FATE RAFFREDDARE. GRIGLIARE GLI SPIEDINI E A META' COTTURA SPENNELLATELI CON LA SALSA. FINITE DI ARROSTIRE...
PRIMA DI SERVIRE, SPENNELLATE I VOSTRI YAKITORI CON UN ALTRO PO' DI SALSA.
E ORA MI MANCA TANTO!!!
SONO RIMASTO SENZA PAROLE CON IL CUORE CHE MI BATTEVA ALL'IMPAZZATA... LEI ERA COME NEI MIEI SOGNI...
A RIECCOLO...
BUUU
GROGU!!! CANE LAZZARONE... I MIEI SPIEDINI!!!
GROG GROG
CHE PALLE, GAVIN!
VOLETE CONOSCERE LA STORIA DI ALGIDA E DEI GEMELLI? CORRETE IN LIBRERIA E PROCURATEVI I CAMMINATORI, IL FUMETTO DI OTTO GABOS.
info@kappanet.it

LUI E' GROGU, IL CANE FILIPPINO DI PANEROTO!

DA QUANDO L'ABBIAMO CONOSCIUTO SULL'AUTOBUS, GAVIN VIENE SPESSO AL LOCALE (TUTTI LE SERE). FUMA, PIANGE PER ALGIDA E BEVE SAKE CON NOI.

GRAZIE AMICI... MENO MALE CHE CI SIETE VOI... ALTRIMENTI... ALTRIMENTI...

EHM... ALLORA...

POSSO INIZIARE?

VI RICORDO CHE ORA SONO IO LA STAR!

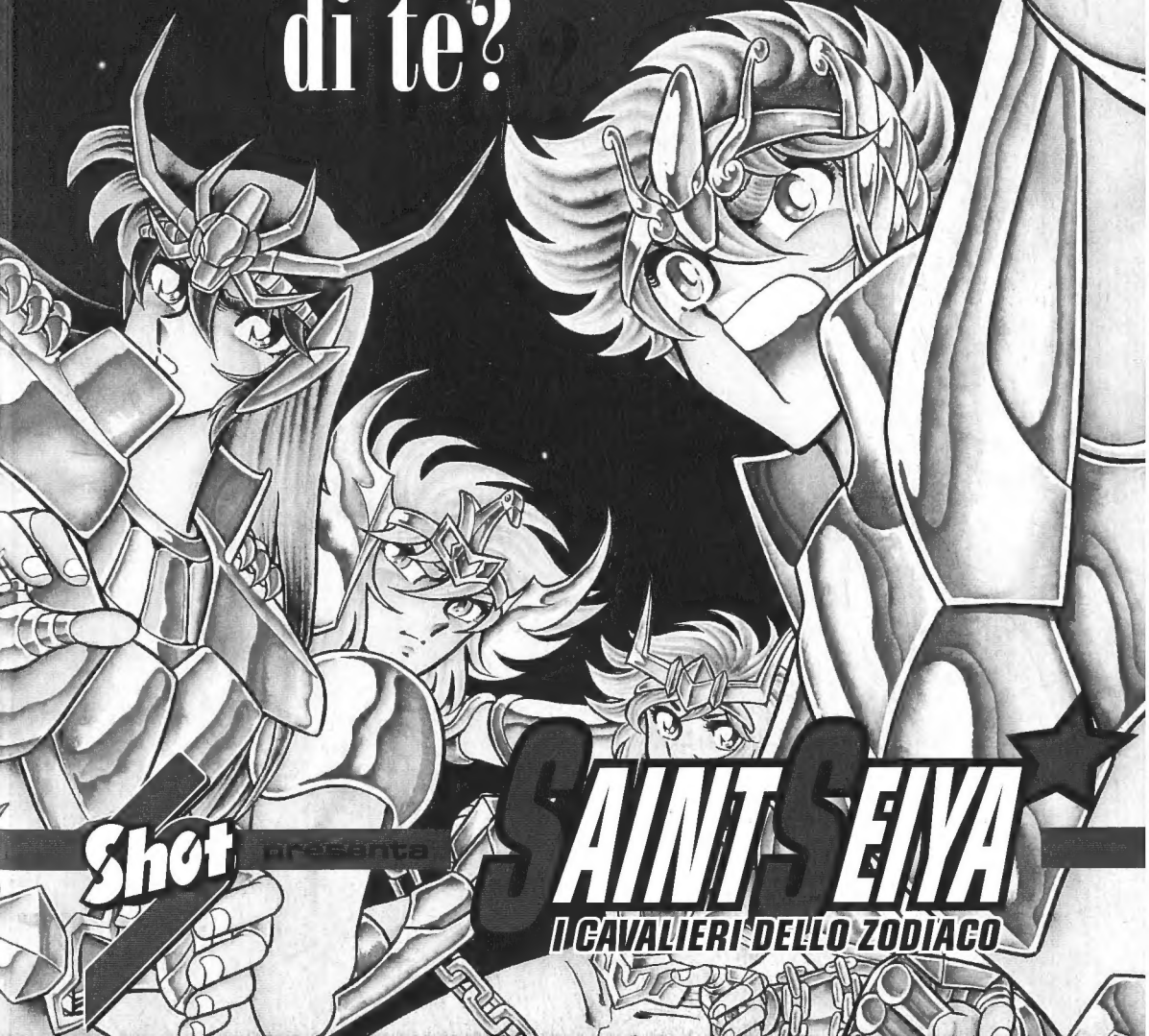
DAI DAI, VA' AVANTI...

QUEL VIAGGIO A CRETA SI STAVA RIVELANDO UN PACCO...

ALLORA, GLI **YAKITORI** SONO SPIEDINI SUCCULENTI DI POLLO CHE POTETE TRANQUILLAMENTE PREPARARE ANCHE A CASA. FARLI E' SEMPLICE E IL RISULTATO E' GARANTITO. ORDUNQUE, CI SERVONO 750 G. DI COSCIOTTI DISOSSATI, 500 G. DI FEGATINI E 6 PORRI O CIPOLLOTTI...

AVETE RAGIONE... BE'... STAVO PASSEGGIANDO SCAZZATISSIMO QUANDO... QUANDO L'HO VISTA... VICINO AGLI SCOGLI... LA SUA VESTE BIANCA AGITATA DAL VENTO... ED ERA SOLA!

PORRI

POLLO

Hai mai sentito il cosmo dentro di te?
SAINT SEIYA
1
I CAVALIERI DELLO ZODIACO
Shot presenta
SAINT SEIYA
I CAVALIERI DELLO ZODIACO